どうぶつの森e+新キャラクター デザインコンテスト開催!!

2003
vol.94
8/6

CD付きで 490 YEN

ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可　平成15年8月6日発行（毎月2回6日·21日発行）
第8巻第14号（通巻94号）

どうぶつの森e+
快適な生活を楽しもう!



任天堂ゲームサウンドについて語ろう!

マリオ、ゼルダシリーズの近藤浩治さん VS カービィのエアライド、スマブラDXの酒井省吾さん

攻略&新作情報

- ビューティフル ジョー
- ボクらの太陽
- ケロケロキング DX
- 牧場物語 ワンダフルライフ
- テイルズ オブ シンフォニア

2大特別付録

付録1

カービィのエアライド サウンドテストCD



付録2



MOTHER 1+2 続・地球を救える本


NINTENDO GAMECUBE
RUNE II
ルーン
コルテンの鍵の秘密
ニンテンドーゲームキューブ専用アクションRPG
ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～
発売中
メーカー希望小売価格
6,800円（税別）



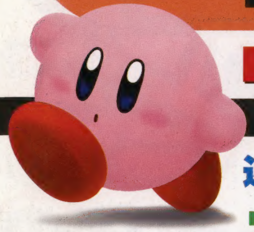
FROM SOFTWARE
冒険がぎっしり!
ひらめきが君を最強の戦士に変える。
ボタン一つでモンスターを呼び出す爽快感!
あらゆる危機を乗り越え＜鍵＞の秘密に迫る!
諸君らも、わがコルテンの秘宝、異形をあやつる鍵をもとめて来たのか？
白熱のVSモード!
NINTENDO GAMECUBE
RUNE II コルテンの鍵の秘密
次々と配られるカードの中から使いたいモンスターを瞬時に選んで召喚、敵と戦うアクションRPG!
盗賊団の一味であるリズは、運命に導かれ、魔物を操る＜鍵＞が創られる地、コルテンへ向かう。行く手をふさぐ敵はカードを使って倒せ!
集めたカードで友だちと成果を競うVSモード。カードを賭けた戦いはストーリーモードにはない興奮が味わえる。
株式会社フロム・ソフトウェア http://www.fromsoftware.co.jp/
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の商標です。 ©2002-2003 FromSoftware,Inc.
ユーザーサポート 03-3320-6031（土日祝をのぞく13:00～17:00）



PlayStation®2
NINTENDO GAMECUBE
アトラクション爆盛り！ゲーム史上最大のテーマパークOPEN！
ボンバーマンランド2
BOMBERMAN LAND 2
アトラクション爆盛り！
ゲーム史上最大のテーマパーク
いろんなゲームがた〜っぷり！
ボンバーマンランド
たのしいアトラクションが80種類以上！
いろんな場所を探検だ！！
ピースを125個集めよう！
ボンバーマンカート
最高4人まで同時に遊べる本格的レースゲーム！
サバイバルボンバーマン
何者かによって占拠された「ミニボン・キングダム」から「ミニボン」を救い出せ！
ぱにっくボンバー
大量連鎖で一気に勝負を決めろ！
ボンバーマンバトル
おなじみのバトルゲーム！新たに2つのゲームシステムが登場！
さめがめ
つなげて、つなげてたくさん消そう！
むさしのあつし先生描き下ろしの4コマ漫画を350点収録！！ 他にもまだまだあるぞ！！
GC版だけのスペシャルなふろく！
特別ふろく
GBAケーブルを使って「特別ふろく」のアトラクションをGBAにコピーして遊べるよ！
ボンバーマンランド2のプレイに最適！
ニンテンドーゲームキューブ ゲームボーイ プレーヤー™対応
デジタルコントローラ
好評発売中
希望小売価格：¥1500（税別）
・ブラック
・パープル
株式会社HORI http://www.hori.ne.jp
コントローラに関するお問い合わせは：045-934-6787
ニンテンドーゲームキューブ ゲームボーイ プレーヤー は任天堂の商標です。
●LICENSED BY NINTENDO ©HORI 2003
PlayStation 2 7月17日発売
ニンテンドーゲームキューブ 7月31日発売
1〜4人用
バラエティーゲーム
"PlayStation 2" "ニンテンドーゲームキューブ" ともに
価格5,980円（税別）
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
HUDSON®
本社 〒062-8622 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒104-8446 東京都中央区築地4丁目1番17号 銀座大野ビル TEL 03-3542-4622
ハドソン ホームページ http://www.hudson.co.jp/
© 2003 HUDSON SOFT

2003 8/6
Cover Design 大條 千鶴子
ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM vol.94

発　行　(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544（販売業務）
編集・広告　(株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287



CONTENTS

特集

新作ソフト・攻略&情報ページ



2大特別付録
①カービィのエアライド 出張サウンドテストCD
②MOTHER1+2 続・地球を救える本

連載企画



※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

GC ニンテンドーゲームキューブ

GBA ゲームボーイアドバンス



ニンドリくんデザイン募集!

『どうぶつの森e+』のオリジナル住人さんを作っちゃおう計画始動！みんなでデザインして新キャラ「ニンドリくん」を作りませんか? 詳しくは31ページを見てね。

祝! ファミコンおめでとう

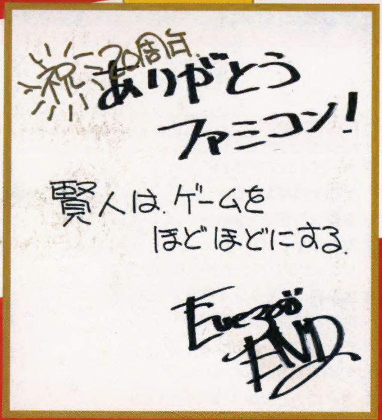
クリエイターからの

ファミコン誕生20周年をお祝いして、ゲーム業界で活躍するクリエイターさんたちが色紙を書いてくれたぞ!

ゲームスタジオ代表

遠藤雅伸(えんどうまさのぶ)さん





●ファミコンが生まれた頃、ボクは[Apple]の『ウィザードリィ』にハマっていて、the Return of ISHTAR(『イシターの凱旋』後に発表される『イシターの復活』の原型)の試作をしながら、『ドルアーガの塔』の構想を練っていた。まだまだゲームセンターが不良の溜まり場呼ばわりされ、ゲーム作家という職業も世間に認知されていなかった20年前。ファミコンがゲームの社会的地位を確立させた功績は計り知れない。ありがとうファミコン!

マンガ家

姫川明(ひめかわあきら)さん





●当時は家に籠もってマンガのデビュー作を描いてましたね(姫川Nさん)。
●私はトリマーをやりながら、同人誌にマンガを描いてました(姫川Hさん)。

クリエイター&アーティスト

伊藤(いとう)あしゅらさん



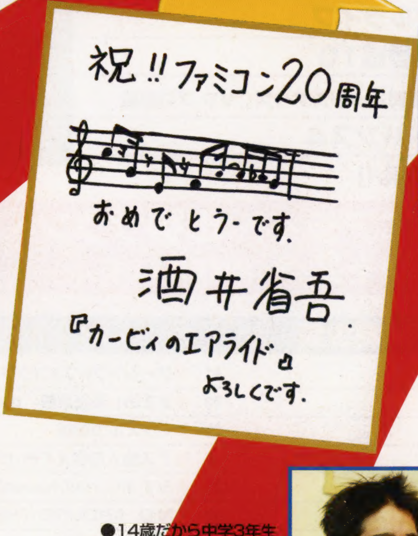


●あの頃、いい歳だったなあ(注:33歳)。アーケードの『ドンキーコング』と『マリオブラザーズ』ができるっていうんで、ファミコン出たらすぐに買いましたね。



ハル研究所 PD事業部

酒井省吾(さかいしょうご)さん





●ヤマハのスタジオでバイトをしてました。親戚からもらったファミコンだと思ってたものはセガのゲーム機でした(笑)

アーマープロジェクト代表取締役

堀井雄二(ほりいゆうじ)さん





●ファミコンが登場した当時、僕はフリーのライターをしていて、ちょうど、週刊ジャンプで「パソコンゲームはおもしろい!」というような特集記事を書いていたころですね。一方で、「ポートピア連続殺人事件」や「軽井沢誘拐案内」のようなパソコン用のアドベンチャーゲームを、自分で作っていました。

ゲーム作家

飯田和敏(いいだかずとし)さん





●14歳だから中学3年生だったかなあ。当時はテニスばかりやってて、ファミコンは弟が買ってきたのをプレイして、それからハマっちゃいましたね。

1983年はこんな年でした ●マンガでは「北斗の拳」が連載スタート。さらに雁屋哲の「美味しんぼ」もこの年からのスタート。ベストセラー本では、鈴木健二の「気くばりのすすめ」や「和田アキ子だ文句あっか!」が(文句ありません)。写真週刊誌のフォーカスが創刊されたのも、この年のこと。

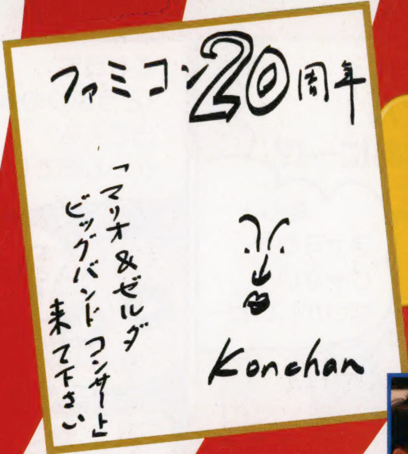
20th Anniversary

誕生20周年&ありがとうメッセージ

1983年7月15日にファミコンが産声を上げてから20年。というわけで、有名クリエイターさんたちの、直筆メッセージと発売当時は何をしてたか聞いてみました。



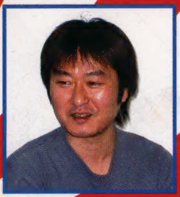
任天堂 情報開発本部 近藤浩治さん



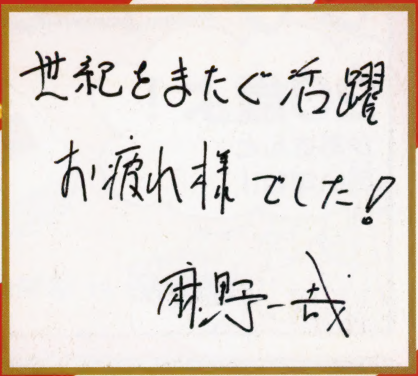


●まだ大学に行ってたから、ゲームセンターで『ドンキーコング』なんかをやってたかもしれない（笑）あと、就職活動をしてましたね。任天堂しか受けなかったんですけど。

ゲーム作家 麻野一哉さん

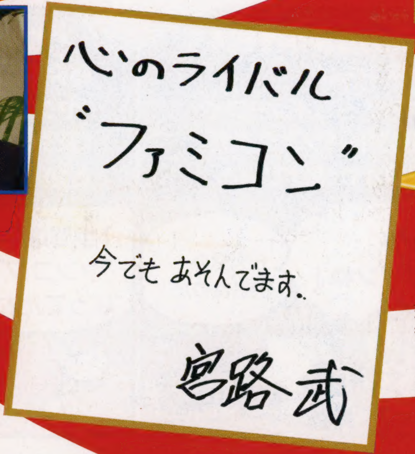


●83年の7月かあ。モノスゲーしんどい毎日やったなあ。学生演劇で初の主役とスタッフのチーフ。プレッシャーで眠れず、体重が1週間で7キロ減。自分の人生でサイコーにつらい時期でした。でもまあ、あれのおかげで、その後の過酷なゲーム開発ものりきれたような気がしますわ。今回、ファミコンの誕生日をはじめて知ったけど、ドンピシャその時期やったんで、なんか因縁めいたものを感じました。合掌。



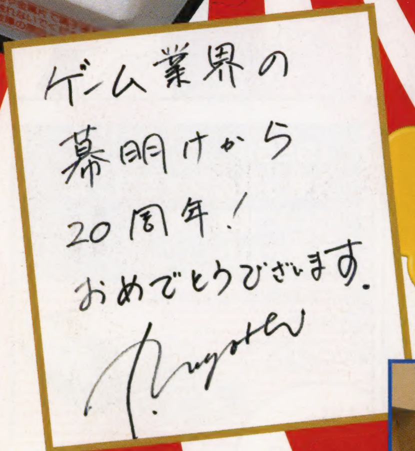
G-mode 代表取締役社長 宮路武さん





●パソコン向けのポリゴンゲームを作っていた当時。ファミコンが発売され、まわりは『マリオ』や『ゼビウス』に夢中でした。でも、自分が作っているゲームのスケジュールの関係で、遊びたいのになかなかプレイすることができなかったという苦い想い出もあります。ファミコンには斬新なアイディアをもりこんだ様々な面白いゲームがあったので、プレイするごとに自分がレベルアップしてくような感覚がありました。

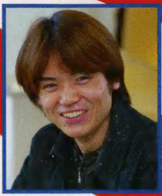
セガ 執行役員 名越稔洋さん



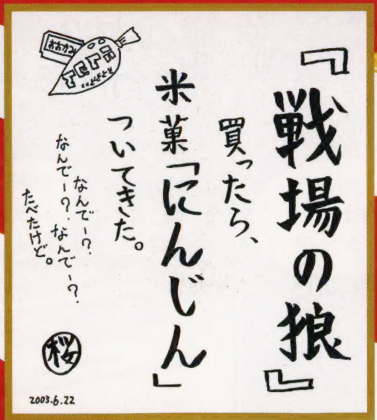


●18歳で高校3年。絵の勉強はしていたのでデザイナーになりたいとは思っていた頃です。ファミコンはすごく欲しかったけど貧乏だったから買えませんでしたね。

ハル研究所 情報開発部主幹 桜井政博さん



●ファミコン発売当時は、もちろんファミコンしてました！ その時小学6年生。それが後々ファミコンゲームも作ることになろうとは。



もし、ファミコンが生まれてなかったら、いまのようなゲーム業界はなかったかも？ もちニンドリも？

次号もまだまだ続きます!!

1983年はこんな年でした

●テレビではNHKの朝の連続ドラマ「おしん」が空前の視聴率に。また山田太一の「ふぞろいの林檎たち」もこの年の人気ドラマ。コマーシャルでは、田中裕子の「タコが言うのよ」（樹氷）とか、大原麗子の「少し愛してなが〜く愛して」（レッド）が話題に。ビールのCMではペンギンが歌う「SWEET MEMORIES」（歌は松田聖子）もすごくいい感じで、サントリーの広告がとても元気な時代でした。

巻頭特集に天任ファミリーが乱入！ まんがで語るファミコンの20年を2ページで振り返る、かなりムチャな内容です…（国）。



1983年はこんな年でした

●流行り言葉をひろってみると、「話がピーマン」（話の中身がない）とか、「頭がウニになる」（考えがまとまらない）なんてのもあって、当時はバカが多かったのかな？ その他にも「胸キュン」とか「ニャンニャンする」も流行語に。神聖なバレンタインデーがおバカなイベントに成りさがるキッカケになった「義理チョコ」が生まれたのも、この年のことだったようだ。義理でチョコレート配るなよ！



かあさんは、この時代任天堂で働いてたんですよね。ヒゲ部で。 もちろんいつもの天任家族は96ページでやってますよ～！

1983年はこんな年でした ●事件に目を向けると、大韓航空機がサハリン沖でソ連の戦闘機に撃墜されたり、フィリピンではアキノ氏(後のアキノ大統領のダンナ)が暗殺されたり、ロッキード事件で田中角栄元首相(田中真紀子さんのオヤジ)が逮捕されたり、エルニーニョやダイオキシンが活動を活発にはじめるなど、僕らのファミリーコンピュータはたいへんな年に誕生していたんですね。本当に20年間、お疲れさまでした!

付録CD＋記事で ひとあし早く体験



カービィのエアライド
Kirby's Airride™
発売前夜祭

GC	
タイトル	カービィのエアライド
発売元	任天堂
発売日	7月11日
価格	5800円
ジャンル	アクションレース
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード	4ブロック

付録あり、ゲーム記事あり、インタビューあり！ 今回のニンドリはもうすぐ発売の『カービィのエアライド』を徹底的に応援します。聴いて、見て、読んで…、みんなでそれぞれ楽しもう！



付録音楽CD

カービィのエアライド　出張サウンドテスト

発売前に『カービィのエアライド』のサウンドをチェック。全7曲に凝縮された、軽快な「カービィサウンド」を楽しんでもらいたい。



取り扱い上の注意

●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないでください。

保管上の注意

●直射日光のあたる場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。
●ディスクは使用後、市販のケース等に入れて保管してください。

—カービィのエアライド　出張サウンドテスト収録曲—

Track	曲名	TIME	担当
1	エアライド：プランテス（草原コース）	1分41秒	酒井省吾
2	エアライド：ヴァレリオン（渓谷コース）	1分09秒	安藤浩和
3	ウエライド：空（空中コース）	1分11秒	安藤浩和
4	ウエライド：鉄（機械コース）	1分09秒	石川淳
5	エアライド：マグヒート（溶岩コース）	1分30秒	酒井省吾
6	エアライド：コルダ（氷山コース）	1分39秒	酒井省吾
7	エアライド：サンドーラ（砂漠コース）	1分37秒	酒井省吾

オリジナルCDジャケットはP11から切り取って使おう



付録CDと連動!

CDを聴きながらページをめくり コースをイメージトレーニング!!

エアライド試し乗り

付録CDには「エアライド」「ウエライド」の2つのモードから7コース厳選されて収録されているが、ここではそれぞれの収録曲の実際のコースを紹介していこう。CDを聴きながら、それぞれの曲にあった記事を読めば、そのコースのイメージトレーニングに！ CDをかけて、エアライドマシンに乗った気分で読んでもらいたい。



←それぞれのコースの特徴もバッチリ

担当者の1人 酒井省吾さんの解説付き

それぞれの曲にはサウンド担当の1人でもあり、18ページから近藤浩治さんと対談もしている酒井省吾さんの解説を掲載。各コースのイメージや、ポイントなど酒井さんの生の声が聞けるぞ。



←サウンドの中心人物の1人

TRACK 1 プランテス（[illegible]コース）

エアライド

T[illegible] 1:41
サ[illegible]当 酒井省吾

自然あふれる草原コース。ゆるやかなS字コーナーやジャンプ台など、シンプルなレイアウトで構成された初心[illegible]で、操作のコツや、[illegible]の性能を確認する[illegible]



↑大きな滝と虹がコース上に浮かぶ

私[illegible]

明るい中にも「抜きつ抜かれつ」みたいな、戦っている雰囲気も残しています。桜井も「一番酒井の良さが出ている」と言ってくれてました。







↑→コース上にはランドマークの羽風車があり風車の下はトンネルになっている。自然あふれるファンタジックなコースなのだ

初心者にピッタリなのどかな草原コース

TRACK 2 ヴァレリオン（渓谷コース）

エアライド

TIME 1:09
サウンド担当 安藤浩和





←コース上に設置された大きな滝。その中をくぐると新たなコースが目の前に現れる

夜の暗さが残る薄闇に包まれた渓谷のコースで、ポワッと光るキノコや不思議な植物、大きな滝や渓流などがあり、とても幻想的な雰囲気。コース上にある、ものすごい速さの渓流に乗れば、ラフティングさながらのスリルとスピードを楽しむこともできるのだ。

西部劇に出てきそうな…

安藤は昔から『カービィ』を手がけているだけあって、「らしい」雰囲気が素直に出ていると思います。西部劇の渓谷っぽさも出ていますよね。



↑吊り橋の欄干の上もコースの一部。落下しないように注意が必要だ



↑夜明けの薄闇がとても幻想的

渓谷内の薄明かりが幻想的なコース

ハミダシニンドリ 付録CD「出張サウンドテスト」のタイトルの命名と選曲は、カービィを生み出した桜井政博さん自らが決定。発売前にチョコっと聴ける今回のCDはまさしく「出張サウンドテスト」!!

TRACK 3

ウエライド

空(空中コース)

TIME 1:11
サウンド担当 安藤浩和

空中に浮かぶ浮遊大陸が舞台。スイッチで浮き沈みする島や、バネのようにしなる跳ね板などの仕掛けがたくさん用意されている。各所の設置されたジャンププレートを使えば、ショートカットすることも可能だ。



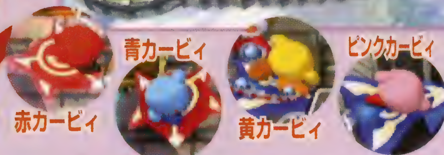


↑ジャンププレートが勝負のカギ



↑ショートカットが成功すればタイム短縮





↑4人同時プレイで楽しめる「ウエライド」モード。それぞれ違う色のカービィたちが、上から見た視点のコースでスピードを競うモードなのだ

仕掛けいっぱいの浮遊大陸で勝負



短いけれども残る曲

ゲーム中にある3つのモードのうち、この「ウエライド」はコースの周回がものすごく短くて、20~30秒くらいでゲームが終わってしまうコースもあるんです。そういったモードの中で「短いけれど耳に残る曲」というのを桜井が求めていて、それがうまく表現できた思います。

↓オリジナルCDジャケット ●点線をハサミかカッターで切り抜こう●

オリジナルCDジャケットの作り方





ハミダシニンドリ ニンドリの歴史の中でも「音楽CD」が付録に付くのは初めて。ましてゲーム自体が発売される前に音楽が聴けるなんて、もしかして業界初のプロジェクトなのでは？

ハミダシニンドリ 今回付いている「オリジナルCDジャケット」だけど、どうしても本を切りたくないという人はコンビニなどでカラーコピーして、表裏を貼り合わせて使おう。

TRACK 4 ウエライド 鉄(機械コース)

TIME 1:09
サウンド担当 石川 淳



↑一見単純なコースながら、歯車とファンの仕掛けで一発逆転することも可能。仕掛けの効果がハッキリしているので、対戦で白熱すること間違いなし

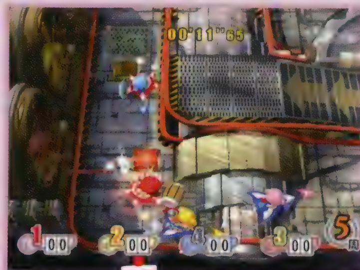
コース上にはいくつもの歯車があり、中央にある大きな歯車の上に乗ってプッシュすることで回転がスタート。コース左端に並んだ3つのファンは、スイッチでオンオフ可能で、ファンの風の力を利用してスピードアップすることができる。歯車の回転とファンの力を使いこなせば、スピードに乗って進めるのだ。



実は昔の曲のアレンジです

担当した石川はGBの一番最初の音楽を手がけていて、カービィとの付き合いは一番古い人間なんです。この曲はもともとあったもので、GB『星のカービィ』に入っていた曲のアレンジなんですよ。





➡3つの大きなファンがエアライドのスピードをアップさせる。トップを走っていても油断はできない



↑画面中央の大きな歯車はプッシュすることで回転する。これもかけひきの1つ

歯車の回転とファンを使った機械仕掛けのテクニカルコース

↓オリジナルCDジャケット ●点線をハサミかカッターで切り抜こう●

カービィのエアライド Kirby's Airride 出張サウンドテスト

1 プランテス エアライド(草原コース)
2 ヴァレリオン エアライド(渓谷コース)
3 空ライド(空中コース)
4 鉄ライド(機械コース)
5 マグビート エアライド(溶岩コース)
6 コルダ エアライド(氷山コース)
7 サンドーラ エアライド(砂漠コース)

Nintendo DREAM

平成15年8月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第14号(通巻94号) vol.94特別付録1

サウンド担当者

今回の付録CDに収録された曲を、実際に担当したのは以下の御三方。『カービィ』シリーズではおなじみの面々だ。



酒井省吾さん

さかいしょうご
・生まれた年:1960年
・血液型:O型
・出身地:神奈川県
・所属部署:PD事業部

データイーストからハル研へ移籍。幻のN64『MOTHER3』も手がけていた



安藤浩和さん

あんどうひろかず
・生まれた年:1969年
・血液型:A型
・出身地:千葉県
・所属部署:PD事業部

昨年行われた「スマブラコンサート」ではオーケストラの指揮も体験



石川 淳さん

いしかわじゅん
・生まれた年:1964年
・血液型:O型
・出身地:千葉県
・所属部署:PD事業部

1992年発売のGB『星のカービィ』からサウンドを担当している

TRACK 5 エアライド マグヒート(溶岩コース)

TIME 1:30
サウンド担当 酒井省吾



←↓コース上に設置されたレールに乗って、火口にダイビングするカービィ。火の粉の舞う火口の中はいったいどうなっているのだろう。ダメージは受けないのかな？



真っ赤なマグマがマシンを襲う



←マグマの上に火炎龍が飛び交う

マグマが流れる灼熱のコース。レールに乗って火の粉が舞う火口にダイビングしたり、マグマの海を飛び交う火炎龍の横をすり抜けたりと、熱そうな仕掛け。火炎龍にぶつかると、カービィがたちまち燃えてしまうので注意が必要だ。



肩慣らしで作りました

わたしはこれまで手書きで譜面を書いていたのですが、実はカービィと関係なくツールで打ち込んで作った曲なんです。

TRACK 6 コルダ(氷山コース)

エアライド

TIME 1:39
サウンド担当 酒井省吾



↑コース上のバンクでボブスレー気分に



↑スイッチらしきものを発見！

空に浮かぶ氷のくじらがランドマークの氷と雪に覆われたコース。コースがほとんど凍っているので、ブレーキがききにくいが、氷上を滑るように走る姿はボブスレーのようで豪快なスピード感が味わえるぞ。コース上には、自動ドアのように開閉する扉などの仕掛けもある。



ドラムは使っていません

このコースは氷上のコースなのですが「氷の上で滑ってしまう不安定さ」というのを、ドラムを一切使わないことで表現しようとした曲なんです。



←氷のくじらが空中に浮かぶコルダ。レールに乗ってくじらに近づいていくのだ

ボブスレー気分で氷の上を疾走

TRACK 7 サンドーラ(砂漠コース)

エアライド

TIME 1:37
サウンド担当 酒井省吾



←砂漠の中にあるコースだが、遺跡のような石柱がコースを彩る

砂が舞う！ 灼熱の砂漠コース

まるで海のような砂の世界が広がるサンドーラ。砂に埋もれた巨大魚やサンゴの化石、岩でできた遺跡などミステリアスな演出でいっぱいだ。またコース上の仕掛けも謎めいており、遺跡へ通じる隠し通路や地下道への秘密の入口、倒れてくる石柱やグルグル回るトゲの床などさまざま。走るのが楽しくなるものばかりだ。



↑砂の中に潜む巨大なカニ。姿を現すのか？



声を24回重ねています

この曲にも私の声が入っているのですが、アカペラのコーラスを24回重ねています。重ねることで音程の悪さが「いい広がり」になりました(笑)。

ハミダシニンドリ 市販のCDケースはレコード、CDショップや、量販店でも簡単に購入することができ、価格は大体100円前後。めんどくさい人は余ったケースを流用するといいだろう。

ハミダシニンドリ プッシュの効果は実際に走るコースによって変わってくる。例えば氷上などではブレーキが効きづらいのだが、滑りながらドリフトすることで、チャージをたっぷりためられるぞ。

先取り

『カービィのエアライド』プレイガイド

システムからモードまでゲームの中身もチェック

エアライドはスティック&Aボタンのカンタン操作

カービィが乗るエアライドマシンはコントロールスティックとAボタンだけのカンタン操作で操縦することが可能。Aボタンは「ブレーキ」と「ダッシュ」の2つの要素を持っていて、マシンを地面に押さえ込んでブレーキしつつ、エネルギーをためてダッシュすることができる。また『カービィ』シリーズではおなじみのコピー能力もAボタンだけで行うのだ。難しい操作はまったく必要なく、シンプルかつ気持ちいい走りを堪能できるのだ。



1ボタンでいろいろできる

←コピー能力もボタン1つでできる。この眠そうなカービィはコピー能力の1つ「スリープ」を使用したところ

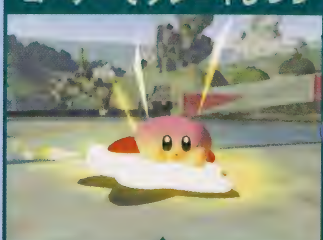
ブレーキ&チャージ効果の「プッシュ」

Aボタンでマシンを地面に押さえ込むことを「プッシュ」といい、摩擦でブレーキをかけつつドリフトすることができる。またプッシュ中はワープスターのエネルギーがチャージされ、プッシュを解除するとチャージの大きさに合わせてダッシュすることができるのだ。MAXまでためると「チャージダッシュ」というテクが使えるぞ。



↑コーナーで使うとプッシュの効果を最大発揮

コーナーでブレーキしつつ



角度のきついコーナーではプッシュでブレーキしつつ、エネルギーをチャージしていく。

コーナーを抜けてダッシュ



コーナーを曲がりきるあたりでプッシュを開放し、抜けた直線をためたチャージでダッシュ!

おなじみのコピー能力も1ボタンでOK

カービィが大きな口をあけて敵を吸い込み、その能力をコピーする「コピー能力」もAボタンでできる。コピー能力で変身したカービィは、姿も変わりその能力に合った攻撃をすることができるのだ。また今回は能力を持った敵を複数吸い込むことができ、その能力はルーレットで決定する。

ルーレットで能力決定

複数同時に吸い込むと、コピー能力ルーレットがスタートする。カービィが点滅しながら次々と違う能力に変わっていき、Aボタンを押したところでルーレットがストップ! このルーレットは目押しできるので、使いたい能力を狙ってゲットすることも可能だ。



➡点滅中にいろいろと能力が変わっていく。Aボタンで能力を決定し、相手のマシンを攻撃して邪魔をしよう



Aボタンの代わりにL、Rトリガーの使用も可能

基本的には「コントロールスティック+Aボタン」で操作できるが、プレイヤーの好みに合わせて、Aボタンの代わりにL、Rトリガーボタンを使用することもできる。Lトリガーボタンを使用すれば、スティックと合わせても片手で操作が可能だ。



←慣れれば片手でも遊べます

次のページからコピー能力を紹介

ルール、視点、走り方がそれぞれ違う3種類のレースモード

『カービィのエアライド』はゲームの基本となる「エアライド」、4人同時プレイ可能で2種類のステージ構成で戦う「シティトライアル」、シンプルなコースを真上から見た視点で勝負する「ウエライド」の3つのモードが用意されている。



←コピー能力も使える



←ラジコンレースのような雰囲気



←大きな街でライバルと激突

エアライド 3つのモードの基本となるアクションレース

3つのモードの基本ともいえる「エアライド」は、自動的に加速していくエアライドマシンを操作しゴールを目指す。カービィの吸い込みを使用してのコピー能力も使うことができ、コース上には能力を持った敵があちこちにいるのだ。さまざまな世界観を持つコースを走り、1位を目指していこう。



コピー能力でけちらせ



↑→さまざまな仕掛けのあるコースを激走するエアライドマシン。コピー能力を使えば、相手を攻撃しレースをジャマすることもできる

必須テク② ナイス着地 着地時の減速をカット

エアライドマシンが滑空した状態からの着地は、より速く走るための重要なポイントの1つ。地面に水平になるように着地すると、スピードを落とさず進むことができ、うまく決まれば「ナイス着地」成功！ 光の輪が出現する。


←成功すると光の輪が現れる

仕掛けがもりだくさんの専用コース

エアライドで登場するコースは、さまざまな仕掛けがいっぱい。これまでのカービィの世界観にピッタリのものから、ちょっと怖そうなもの、幻想的なものなど、走るのが楽しくなるようなものばかりだ。

エアライド専用のコース





↑→それぞれのコースの特徴を利用しながら走ることが重要。仕掛けによってはショートカットできるものも

必須テク① クイックスピン マシンを回転させて相手を攻撃


↑回転した勢いでそのまま体当たり

走行中にスティックを左右にすばやく倒すと、エアライドマシンがクルクルと回転する。この回転を利用して体当たりすることで、敵を攻撃したりや障害物を破壊することができるのだ。多人数プレイでも効果を発揮するので、ガンガンぶつかって相手をはじき飛ばそう！



敵を吸い込みカービィ七変化 コピー能力一覧

これまでに判明しているカービィのコピー能力11種類を一覧で紹介。これまでのシリーズで登場したコピー能力もたくさんあり、『エアライド』ならではの効果も期待したいところ。お気に入りのコピー能力は、いったいどれかな？

ファイア

炎に包まれて突進するファイア。炎の弾を投げて、敵を攻撃することができるのだ。

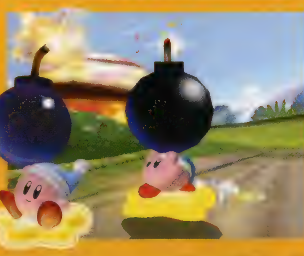


ソード

大きな剣を構えて激走するおなじみの能力。このソードで敵を斬り払うことができる。



ボム



破壊力バツグンの大きな爆弾を抱えるカービィ。もちろん使用すればすさまじい爆炎に包まれる。

ハミダシニンドリ カービィが実際に乗ることになるエアライドマシンも複数存在する。現在判明しているマシンは16種類で、それぞれ加速や最高速、チャージの有無など特徴がかなり違う。

次のページへ続く ▶

シティトライアル

シティ&スタジアムの2部構成で競う

シティトライアルは街でアイテムを集めてパワーアップさせ、さまざまな競技が行われる「スタジアム」でマシンの性能を競うことになる。街でのパワーアップしだいで、その後の勝負の結果が左右することも…。

マシンを乗り換えてスピードアップ

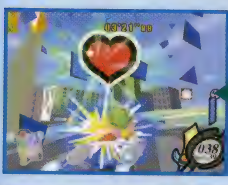
「Aボタン+スティック下」でエアライドマシンを降りることができ、自由に歩き回ることができるぞ。またコース上に落ちているエアライドマシンを見つけたら、乗り換えのチャンス！ 中にはこのシティトライアルでしか乗れない、レアなマシンもあるのだ。



←マシンを乗り換えることも大事

アイテムを獲得してパワーアップ

ビルあり、森あり、火山ありのさまざまなエリアがある街を自由に走り回り、落ちているアイテムやコンテナを見つけてゲットしていくのだ。コンテナの中は何が入っているか分からないぞ。



アイテムは6種類

街に登場するアイテムは「パワーアップ」「たべもの」「コンテナ」「即効」「能力」の大まかに6種類に分けられ、50種類以上ある。

パワーアップさせたマシンで決戦

シティでのパワーアップを試す最終決戦場がこのスタジアム。速さやジャンプ力、ポイント集めなど競技はさまざまで、タイムアップ後にランダムで決定される。これまでのマシンのパワーアップの結果だけでなく競技の種類も重要になってくるので、勝負の行方は最後までわからないのだ。



←敵をひたすら倒しまくる

競技は7種判明

スタジアムの競技はこれまでに7種類判明しており、エアライドマシンのさまざまな性能を試す特殊な作りなものばかり。単体で遊ぶことも可能だ。





↑→スティックを引いてジャンプし、その高さを競う「ハイジャンプ」と、数字板に向かって走り、ぶつかった得点の合計を競う「ポイントストライク」

必須テク③ 機首操作 滑空スピードと距離を調節

滑空状態でスティックを上下に入れると、飛行機のように機首をコントロールすることが可能。上向きにすればフワリと浮かんで遠くに飛ぶことが可能。下向きにすればスピードが増し、すばやく降りることが可能になる。



←上げすぎるとスピードがダウン

必須テク④ ホバリング ジャンプ中にボタン連打でホバリング

シティトライアルではカービィのホバリングが可能で、ジャンプ中にAボタン連打で5回まで飛ぶことが可能だ。対戦相手をよけたり、ビルに乗ったりと、実用的な面でもかなり活躍してくれるテクニックの1つだ。

→『スマブラ』でも大活躍のテク



スリープ

コピーした瞬間にぐっすり眠ってしまう変わった能力。眠っている間はコントロールが不能になる。



ニードル

トゲトゲつきのヘルメットで、触れた敵と突き刺す。Aボタンを押すとプッシュと同時にトゲが伸びる。



ホイール



カービィがタイヤに変身し、敵をはね飛ばしながら勢いよくコースを爆走。チャージダッシュも可能だ。

フリーズ

プッシュと同時に冷気を放出し、触れた敵をカチンコチンに凍らすことができる。



前ページからの続き ▶

ウエライド 見下ろし画面で対戦するコンパクトレース

その名の通り、トップビューの画面構成で、1画面の中に多彩な仕掛けを詰め込んで、4人で楽しめるモードだ。アイテムや仕掛けでほかのプレイヤーを邪魔したり、ガンガンぶつかり合ったりと、コミカルなレース展開はウエライドならでは。チャージ&ダッシュの基本操作だけで楽しめる。



↑4人1画面のトップビューで勝負するウエライド。コース上にはさまざまなアイテムが登場し、いろいろな効果で自分や相手プレイヤーに影響を与える

4人同時プレイを 1画面で競い合う

● テーマパークのような特徴あるコース ●

コースにはそれぞれテーマがあり、「炎」や「草」といったそのコースのテーマにあった仕掛けが、たくさん用意されている。爆弾が迫力満点で爆発したり、地面が熱で溶けたりと、臨場感あふれる特殊効果も魅力の1つ。まるでテーマパークの中を走っているようだぞ。



↑アリ地獄に住むサンドワームが襲いかかる



↑レール上でプッシュをするとさらに加速



仕掛けもさまざま

各コースの特徴にあった仕掛けを利用して、ほかのプレイヤーをジャマすることも可能。

←うっかり滝壷に近づいてしまうと、巻き込まれてタイムロスに！ コースの特徴を見極めるのも重要なポイントなのだ

● 一発逆転のチャンスも!? 豊富なアイテム18種 ●

とにかく次々と登場するアイテム。アイテムの使いどころによっては、さまざまなハプニングを引き出し、盛り上がること間違いなし！



←アイテムを取り合うカービィたち

デブロン（巨大化）**スピードアップ**（一定時間スピードアップ）**スピードダウン**（一定時間スピードダウン）**フットパス**（プッシュでクイックスピン）**チャージアップ**（チャージ速度がアップ）**キャンディ**（一定時間無敵）**ギコノコ**（カッターで攻撃）**ドリル**（ドリルで攻撃）**ミサイル**（誘導弾）**ファイア**（炎で攻撃）**ボム**（爆弾を投げる）**フムドン**（爆弾を設置）**クラッコ**（1位のプレイヤーに電撃を落とす）**ダレヤネン**（全員同じ色に）**マイク**（自分以外がマヒ）**スモーク**（煙で攻撃）**コオルン**（冷気で攻撃）**ハンマー**（ハンマーで攻撃）



箱庭のようなコースの中で 出現アイテムを奪い合う



↑→コースの周回自体は短く、レースはまさしく短期決戦！ ただし仕掛けやアイテムの使用で、レース状況はドンドン変わっていくので、勝負の行方はどうなるのか予想できない

トルネイド

体を高速回転させて竜巻を起こす能力で、体当たりした敵をクルクルとはじき飛ばすことができる。



ウィング



コピー帽子の羽根がパタパタとはばたき、鳥のようにコース上を飛ぶことができる。

マイク



コピーした瞬間にカービィがマイクを持って大熱唱！ 歌声で地面を揺らし敵を一掃することができる。

プラズマ

スティックをガチャガチャすることでエネルギーをため、Aボタンで5段階の弾を発射できる。

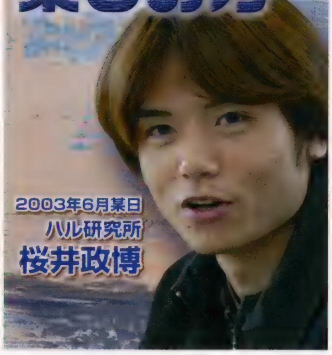


ハミダシニンドリ コピー能力「スリープ」が使えるようになる敵キャラのノディはシリーズでもおなじみだが、今作でもその眠そうな姿は相変わらず。カービィとともにすやすや眠っていることでしょう。

ハル研究所の桜井政博さんから編集部に届いた、ニンドリ読者への長文メッセージ！

特別寄稿

カービィのエアライドの楽しみ方



2003年6月某日
ハル研究所
桜井政博

まえがき

ハル研究所の桜井です。こんにちは。読者のみなさん、ごぶさたでした。今これを書いている時点では、追い込みの段階でヒーヒー言ってます。少しやつれてます。胃薬と栄養ドリンクをいっしょに飲むのはやめましょう!

さて今回は「出張サウンドテスト」のCD企画にともない、『カービィのエアライド』の紹介をさせていただきます。サオヘンに「何ページでもOKですよ!」とありがたいお言葉をいただいたので、お言葉に甘えて! たっぷり書かせていただこうかと思います! しつこくないくらいに。

『エアライド』のサウンドについて

とにかくこれは本誌についているCDを聴いてください! 単に「カービィでレースゲームなんですよー」というイメージからは、創造できないようなグッドな音楽が詰まっていると思われます。だまされたと思って聴いてみてください。…ほら、だまされた。

『カービィのエアライド』に入っている曲のうち、何本かを厳選してはいますが、それ以外の曲も選びたくて困りました。曲がいいのは、『エアライド』の特長のひとつといってもいいくらいです! しかし、このあたりは、酒井が対談にていろいろ言っているのではないかと思うので、説明はばっさり省略します。百聞は一聴にしかず! です。わたしが『エアライド』で伝えるべきことは、もっと他にある!

誤解を受けないために

わたしは、このゲームのとらえられかたとして"偏見と誤解"をいちばん恐れています。

実際、シンプルで、明るく、激しく、笑いながら対戦できる仕上がりなので、親子でもプレイしてほしいぐらいなのですが、操作がいままであるゲームとすこし違うので、一から慣れることが必要です。誰もがなじんでいないのだから、誰もが同じスタートラインに立ちます。少し大げさに言えば、"ゲーム初心者である時代がもう一度やってくる"といいますか。

そういう意味では、固定観念を持ちすぎたオトナのとらえかたがコワかったりします。すぐに馴染まない=操作感の悪いゲームととらえられてしまう可能性がありますし。これは『スマブラ』も同じでした。今からしたら信じられないかもしれませんが、『スマブラ』もかつては理解されず、ボコボコに言われていた時代があります。

だからこそ伝える努力はしたいです! この原稿もCD企画も伝える努力のひとつですが、さすがに、今回は「エアライド拳!!」はつくりません! (わはははは)。でも、ムービーで各ゲームの"あそびかた"を入れていますので、何度でも見てやってください。



"あそびかた"を解説するムービーだけでも4種類!

レースゲームについて思うこと

最近、レースゲームがおかしい方向に転がってるな、と思っておりました。いや、わたしも昔は『F-ZERO』で58秒のカベに挑んだこともあるので、レースゲームの面白さはよーくわかっているつもりです。

操作がスティック(orハンドル)とアクセル、ブレーキだけとシンプルで、理解がカンタンなので誰にでも楽しめた。操作感が楽しかった。そんなジャンルだったと思います。…が、今のレースゲームって、明らかにそういう感じはなく、むしろマニアのものという印象があります。難しいセッティングをして、綱渡りをするかのような精密な操作を強いて、高く設定されたタイムを超えることができないとダメだと。んー、そんなもんだったかなあ。少なくとも、ユーザーとしてのわたしはちょっとゲームとして遊びたいだけであって。そういうソフトがあってもいいけど、さくっと遊ぶためのレースゲームがめっきり減ったなあ…という気がしておりました。

思えば『スマブラ』の時も、マニアのものになっていく格闘ゲームに同じようなことを思っていたし、『カービィ』を作った時も、難しすぎるアクションゲームに対することをいろいろ考えていたっけ…。思っていたら、なぜか今『エアライド』がほとんど完成しているという状態です。あらふしぎ。

『エアライド』の生い立ち

ニンテンドウ64で開発中止になった『カービィのエアライド』と本作とは、カービィが星に乗ってレースをするということと、タイトルが同じ、という以外の共通点はありません。

N64版『エアライド』は、ハル研究所内で当時、けっこう多くのスタッフをかけて開発されていました。その当時、私はN64の別の企画(『スマブラ』の原型とか)の実験をしている時だったし、内容については口をはさまないようにしていましたが、開発は難航していたようです。そんなある日、岩田社長(当時はハル研の社長)に、「桜井くんならこれをどう面白くできる?」とこっそり持ちかけられ、ROMを見たりしました。わたしは「こういう方法なら良さそうだ」と、ワンボタン化して"プッシュ"という概念を入れるというアイデアを思いつきました。これが今回の企画の一番最初の原型です。…結果として、N64版『エアライド』はわたしが関わることなくプロジェクト中止になりました。まとまらなかったのです。そういう時、ゲームを作るのは、本当にムズカシイとつくづく思います。

その後、『スマブラ(N64版)』が出て、さらに『スマブラDX』ができました。『スマブラDX』を作りながらカービィアニメの進行などもしていたわけですが、アニメをやっているのにカービィの作品が出ないのはまずいだろう、ということで、わたしは"カービィプロジェクト統括ディレクター"となり、複数のカービィの作品の企画を立て、ディレクターは他の人材を置いて、同時に監修しながらまとめることになりました。その中にあったのは、『星のカービィ 夢の泉デラックス』、そして『エアライド』『ウエライド』、その他。ここで『エアライド』を復活させた理由は、先ほど触れたレースゲームに対する疑問、カービィが当たり前のように横スクロールアクションで作られる安直さに対する抵抗、新しいものに対するチャレンジなどが挙げられます。(もっとあるけど)

…ですが、『エアライド』は開発スタートから約1年経っても、結果としてまとまりませんでした(ふたたび)。やっぱりゲーム開発はムズカシイのです。今までやったことのないジャンルならばなおさらのこと。で、今年に入ってからわたしはディレクターにもどり、突貫工事で完成した、という次第です。

これが『カービィのエアライド』の生い立ちです。誤解のないように書いておきますが、スタッフはベストを尽くしました。終盤では、だいぶムリも重ねています。

使うボタンはたったのひとつ

えーと、すみませんが、ボタンの使いかたや細かいルールについては、本誌のほうで紹介されてると思いますので、そちらを参考にしてもらえればと思います。

今回、使うボタンはAボタンだけ、ということにこだわってみました。最近のゲームは複雑だ、シンプルにしよう! という気持ちはもちろんありますが、何もそこだけがポイントではありません。

「何かを操作する」って、体感的な行為だと思うのですよ。だけど、最近のゲームを操作していて、"体感"より"機能"ばかりに目がいってるのではないかしら? とか思うわけです。演出などによりますが、ボタンを押してギュッと力をこめることは体感的だけど、ボタンを押したら伸びをするのはあまり体感的でないとか。剣をふったり、ジャンプしたり、ビーム撃ったり、メニュー開いたり、アイテム使ったり、選択肢を選んだり…。コントローラのボタンの機能は実にさまざまですが、"機能"を割り当てることに目が行きすぎて、"ボタンを押す"原点の快感が忘れられてる、とよく思ったりします。

というわけで、"ボタンを押してストレスをためて…""ボタンを離して一気に放つ!"という、表裏一体で体感的な入力をめざしてみたのです。ボタン1つでばっちりまとめたところは、正直ほめてほしいところではありますが、ボタンひとつで遊んでいることなんか、たぶんすぐに忘れてしまいますよ。慣れれば慣れるほど、いろんなことができるゲームです。ボタンなしでもプレイできるテキトーさも持っていますけど。



やもくもにボタンを押してもダメ! コーナーでドリフトを決めろ!

桜井政博さんプロフィール

ご存じ、カービィの生みの親であり、『スマブラ』シリーズをつくったヒットメーカー。1970年東京生まれ。現在はハル研究所でカービィの総合プロデューサーをつとめている。

アクションゲームっぽい遊びごたえの「エアライド」

『カービィのエアライド』には3つのゲームが入っています。「エアライド」「ウエライド」「シティトライアル」。そのうちいわゆるレースゲームを楽しめるのが「エアライド」。しかし、遊びごたえはなんとなくアクションゲームっぽいです。

あらかじめ知っておいてもらえると、ウレシイことがいくつかあります。

①ゲームに慣れるまでは"ワープスター"がオススメ!
②ゲームの速度をスローにして練習することもできる!
③多くのマシンは、基本的には空を飛んだほうが速い!
④上昇は"スティックを後ろに引く"、下降は"スティックを前に倒す"なので注意!
⑤敵をたおすと、少しだけスピードアップする!
⑥耐久力はナシ! だけど、耐久力をつけて、デスマッチすることもできる!

カービィが乗る"エアライドマシン"は、「加速度重視」とか「最高速度重視」という次元ではなく、かなりメリハリがついた個性があります。場合によっては操作方法がガラリと変わるほどに。マシンの名前から個性がわかりやすくなっているところは、ひそかに珍しい点です。自分に合うマシンを見つけてください! やりにくかったら、他のマシンを試してください!

で、ふつうに「エアライド」で遊ぶモードのほかに、「タイムアタック」「フリーラン」があるのですが、それぞれレースゲームとしては風変わりなタイムアタックが展開されます。一見ライトなこのゲームですが、本質に気がつくことができたら、やりこみ人も舌を巻くような濃くて深い世界が待っています。

…あ、そうそう。マシンに乗るのはカービィですが、あのキャラも隠しキャラとして出てきますよ。



ちなみに時速メーターはカービィを20cmとして換算。人間サイズにしたら数百km/hです

パッと遊べ、パッとやめられる「ウエライド」

上から見たからウエライド。小さなコースをラジコン感覚で走るゲームです。このゲームは『カービィのエアライド』をメインでつくっている部署とは異なる、ハル研の"東京チーム"が作っています。

もともとの企画意図は、『エアライド』のシステムを活かして、より小規模のゲームを作ろう、というところにありました。3D酔い(カメラが動くゲームで、クルマ酔いのような現象が起きること)に弱いかたにも遊べ、パッと遊べてパッとやめられるような、ファミコン感覚のゲームはいいなあと思いまして。

ただ盲点だったのは、いまの子はラジコンとかあまりしないんですね! 元々、"左右にハンドルを切る"という操作方法だったのですが、あまりうまくいきませんで。最終的には、スティックを倒した方向に進む"フリースター"、スティック左右で左回り、右回りを使いわける"ハンドルスター"の2通りのマシンによって操作が分かれました。…が、この手のものは、うまく操作できるようになる課程も楽しみのうちなので、"ハンドルスター"推奨です。できればがんばってみてください。



このゲームにはコピー能力はなく、アイテムでさまざまな効果を得られます

遊び方の個性がでる「シティトライアル」

これはいわば、乗り物を使ったアクションゲームです。この『カービィのエアライド』をもっともよく表しているモードと言えると思います。

ルールは、大きな街でパワーアップアイテムを集め、ときどき落ちているマシンを乗りかえたり戦ったりしながら、自分だけのマシンを作り、最後にスタジアムで決戦に挑む、というものです。一応ゲームですから、最終的には「スタジアム」で順位をつけてしまうのですが、順位なんてぜーんぜん重要じゃないんです。「1つのゴールがあって、それに向かってひた走る」という、1本の道を突き詰める"レースゲーム"という遊びに対して、街の自由度やマシンの乗り換え、パワーアップ、不確定な要素で「最終点が人によってさまざま」という、横に広がる遊びを作りたかったのです。ものすごく飛ぶワープスター、チャージが一瞬で貯まるヘビースター、ひたすら殴られても耐えられるウィリーバイク、どれがいちばん強い!?…解答はありません。そこがいいのです。5分でできる、自分だけのマシン。個性が出ます。

でも、パワーアップさえも楽しまなくてもいいのかもしれません。街を好きなマシンで好きなように走る「ドライブ」というモードもあるのですが、操作感覚を楽しむという意味では、これだけで遊べるかたもいるかと思います(わたしも好きです)。実際、こどもにプレイしてもらったときには、いろいろなアドリブを楽しんでいたようです。ある意味、「シティトライアル」自体が遊び場の提供なんですよね。

だけど、対戦としての「シティトライアル」もなかなか熱いですよ。特に"伝説のエアライドマシン"がゲームを盛り上げます。空を切り裂いて飛ぶ"ドラグーン"と、破壊王"ハイドラ"の2タイプがあるのですが、神がかり的で、暴力的で、圧倒的なスピードとパワーを手にするためには、街のどこかで3つのパーツを集めて合体させせる必要があります。ライバルとのパーツのうばい合いを乗り越えて合体成功した瞬間には、電気が走るような快感が味わえます!…とにかくプレイしていただければと。

振り返ってみれば、とことんヘンなゲームです。今までこういうゲームは見たことないな〜…。



ドライブには、最初からほぼすべてのマシンがそろっています

もういっぺんサウンドについて

いつもわたしの作るソフトには、サウンドテストを実装しています。馴染んだ音楽をいつでも聴けるのはやっぱりうれしいですから。でも、サウンドテストの曲名などでネタバレしたら本末転倒なので、いつでも最後(近く)のごほうび。なんとかしたいな、とは思っておりました。しかしッ! 今回はサウンドテストを最初から実装!(おおおっ)。だがッ! 最初から全ての曲が聴けるほど甘くはない!(なにィィッ!?)

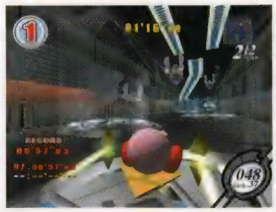
…『カービィのエアライド』では、ゲームの進行は、"クリアチェッカー"で管理されます。

さて、「エアライド」「ウエライド」「シティトライアル」のそれぞれに120個ずつ、計360個の課題が用意されています。ゲームを進め、課題をクリアすると、その部分がチェックされていくという仕組みです。ただ、最初からクリアすべき課題がわかっているのではなく、チェックした上下左右にあるマスにだけヒントが出てくるのがミソ。他はマスクされていて、わからないのです。すこしずつマスを埋めていき、ときどきごほうびが発掘できるわけですが、その中にサウンドテストの曲が埋まっていたりするのです! がんばってサウンドテストを充実させてみてください。ごほうびはほかにも、色ちがいカービィ、特殊な機能、新スタジアムなどいろいろ。



これがクリアチェッカー。マスが自動的に埋まっていきます

ところで、『スマブラ』で一定条件を満たすと、ステージの曲が変化する仕様をご存じですか? そのステージにちなんだ別の曲が流れ、ちょっとなつかしい思いができたりするという。こういうイタズラは大好きなので、今回もちょっと入れてみました。ファンにしかわからないかもですが、カービィシリーズのなつかしの曲が、「エアライド」「ウエライド」のコースの曲として楽しめたりします! 雰囲気は、純粋に各コースに合わせたものをチョイスしているつもりです。あの曲はあるだろうか?とか、こちらもお楽しみに。隠し曲(裏曲)は、クリアチェッカーでゲットした後、コース選択画面で参加者全員がXかYを押しながら、該当コースを選択するとコース曲が入れ替わったりします。



機械コース「スチールオーガン」。裏曲はもちろん「メタナイトの逆襲」!

最後に…

まだまだ伝えられないことはあるけれど、まだまだマシン調整そのほか、仕事が山積みなので(ぜいぜい)おひらきにしたいと思います。『カービィのエアライド』は、『スマブラ』と同じく、あなたの"ゲームしたい欲求"に比例するソフトだと思います! シナリオに導かれたいかた、ストーリーを追っていきたいかたなどにはあまり向かないかもしれませんが、興味を引いたら、ぜひプレイしてください。読んでいただき、ありがとうございました!





マリオ、ゼルダの
任天堂
カービィのエアライド、スマブラDXの
ハル研究所

サウンドクリエイター ドリーム対談

近藤浩治さん×酒井省吾さん

今回の音楽CD付録を記念して、任天堂サウンドの2大巨匠が揃って登場

任天堂ゲームミュージックを語ろう!



カービィ音楽CD付録を記念して、今回のサウンドを手掛けたハル研の酒井省吾さんと、任天堂サウンドの生みの親、近藤浩治さんによる夢の対談が実現!! 本邦初公開の任天堂本社地下1階の録音スタジオにて、直撃インタビューを行ったのだ。

任天堂のスタジオにてサウンドCDをチェック!!

―― まずは一緒に、今回の付録CDを聴きましょうか。ゲームの発売より前に音楽CDが出るなんて、あまり例がないことですよね。このきっかけは?

酒井 今回、桜井が『カービィのエアライド』を作って、音楽がとてもよく出来たから、それをまず表に出したい、というのがあって。それともうひとつは、同時期に出るレースゲームとの違いをはっきりわかってもらうために、音楽を聴いてもらうことがいちばん手っ取り早いだろうと考えたんです。画面写真だけだとイメージは伝わりにくいですからね。

―― なるほど。ではさっそく…!

近藤 僕、今回のインタビューのためにゲームやりましたよ、『カービィ』。

酒井 ありがとうございます!(笑)

―― それでは、「プランテス」から。

酒井 これ、僕の声が入ってるんです。

―― 酒井さんの声ですか!?

酒井 そうです。えーっと、これは草原のコースなんですけど、ひろびろとした青空があって、緑があって。だけど明るい中にも抜きつ抜かれつの、戦ってる雰囲気を残して…あ、ここです、ここ!

―― このコーラス! 本当に酒井さんらしいというか(笑)。

酒井 桜井も、いちばん酒井の良さが出ている、と言ってましたから(笑)。

―― タクトを振りたくなるような感じがありますよね。

近藤 オーケストラで録ったんですか?

酒井 いえいえ、打ち込みです。プロジェクト開発の最初の頃に録ったんで、音源は**SC88**です。

近藤 結構音色がいいですよね。

酒井 このときはまだ自分で**ミックスダウン**とかまでやってなかったんですよ。このあとのほうだとひとつひとつを**別トラック**で立ち上げて…って、ニンドリさん的にはこんな専門的な話でも大丈夫ですか?

―― もちろん。頑張って注釈つけますよ!

酒井 よろしくお願いします(笑)。それでだいぶ**ミキシング**にこだわったんですよ。

近藤 まるで生オーケストラみたいな広がりがありますよね。

―― 『スマブラ』の匂いもありますよね…。そして次は「ヴァレリオン」。

酒井 これは安藤が担当した曲ですね。彼が今回『エアライド』のサウンドリーダーをやっているんです。

―― これはもう本当に『カービィ』らしい曲ですね。

酒井 そうですね。彼はもう昔からカービィのサウンド制作をやってますから…ストレートに魅力が出せるんですよね。

―― ここで少しウェスタン調のメロディが入ったり…。

酒井 渓谷のイメージですね。カウボーイが出てきそう(笑)

近藤 うん。全体の雰囲気で『スマブラ』を継承しているなという感じがしますね。

―― で、次は「ウエライド」。空中のステージですが…

酒井 基本的に3種類のゲームが入っているんですけど、これは真上から見た感じのレースなんです。

―― だから『ウエライド』(笑)。

酒井 これも安藤の曲なんですけど…こちらは、本当に一周が短くて。30秒くらいでゲームが終わっちゃうものもあったり。で、そんな短い時間でも印象に残る曲っていうのが桜井のリクエストでした。

―― 空にグングン登っていくような感じがしますね。

酒井 実際のゲームも、登っては降り、登っては降りという感じですから。

酒井 さっき、近藤さんが『スマブラ』を継承してるねっておっしゃってましたけど、いちばん最初にサウンドスタッフが全員集まって、桜井を交えてミーティングをやったんです。で、このゲームはどんな規模になるのか、説明を受けたんです。そしたら、だいたい『スマブラ』の3分の2くらいの仕事量だろうという話で。ああ、そのくらいなんだなって思ってたんですけども…とんでもない!(笑)

―― たしかサウンドスタッフは4人でしたっけ?

酒井 そうです。『スマブラDX』は3人でやったんですけど、それで7~8ヵ月だったんですね。今回は4人で8ヵ月。

―― なんか増えたような(笑)

酒井 『スマブラDX』よりもキツかったですよ(笑)。

―― そしていま流れてきたのは…「鉄」。これは石川さんが?

酒井 石川は元の『カービィ』の曲を作った人間で、いちばんカービィとの付き合いが古い人間なんです。最初のGB版からやってますから、世界観をとてもよくわかってるんですね。

―― ここは機械というか、テクノっぽい感じがしますね。

酒井 この曲自体は『星のカービィ スーパーデラックス』の中の曲のアレンジなんですよ。

―― そうだったんですか。

酒井 ええ。で、今流れてきたのは「マグヒート」。これは僕が作ったんですけど、去年のスマブラコンサートを終えて、それまで僕は手書きで譜面ばかり書いて、作曲ツールをぜんぜん触ってなかったんですね。そこで肩慣らしというか、感覚を取り戻すために作ろう、と思ってできたのがこれなんです。最初は『エアライド』に使うつもりはなかったんですけど、もったいない、ということになって。

―― このへんは歌詞があったら歌えそうですね。

酒井 アニメなんかでありそうなメロディで(笑)。桜井は昔から、「口ずさめるメロディを」ってよく言ってましたから。…次は「コルダ」です。

―― 氷のステージですね。

酒井 ちょっと難しい話になっちゃうかもしれませんけど、この曲は**ドラムセット**を使ってないんです。僕が作った曲はあんまり使ってないんですけれども、これはまったく使ってなくて。ドラムを使わないことで、氷の上で滑っちゃうような不安定さを表現できないかなと思って。なんか滑ってるような感じがしません?

―― ああ、確かに。氷のきらめきみたいなイメージも感じますね。

酒井 ドラムを使えばスピード感は出るんですけども、そうじゃなくて、どうスピード感を出そうかと思って、ベースで表現してみたんです。

近藤 このへんは酒井さんの味ですね。オーケストラ的な発想でいくと、ドラムはそんなに前に出しませんからね。

じつはギタリスト トランセル種市のツッコミ解説

SC88…ローランドのシンセサイザーで当時「同時発音数64音」というのが売りだったと思う。これが出てからオーケストラなどの複数の楽器を同時に打ち込めるようになったはず。**ミックスダウン**…複数のトラック(音源)を2トラック(要するにステレオ)に変換して聴けるようにすること。**別トラック**…別の音源。**ミキシング**…さまざまな音源を重ねること。**ドラムセット**…ここで言う「ドラムセット」はドラム

近藤浩治さん



任天堂　情報開発本部
技術部　技術課　課長
1961年　名古屋生まれ
『ゼルダ』『マリオ』『スターフォックス』など任天堂を代表する看板シリーズの音楽の生みの親。

酒井省吾さん



ハル研究所　PD事業部　主査
1960年、神奈川生まれ。
サウンドを手掛けた代表作は『大乱闘スマッシュブラザーズDX』。去年のスマブラコンサートの仕掛け人のひとり。座右の銘は「恵まれない動物に愛の手を！」



⬆この画面を見ながらもう一度聴いてみよう。なんか滑ってる感じがするでしょ!?

—— で、最後の「サンドーラ」。砂漠のステージですね。

酒井 これも、僕の声が入ってます（笑）。24回重ねたんですよ。

—— 24回!?

酒井 ようは一人コーラスなんです。山下達郎さんなんかが**アカペラ**でよくやるんですけれども、僕はあんなに音程は良くないから、1回ごとにバラついちゃうんですけど、それがいい具合に広がるんですね。ほら、ここです、ここ！

—— ああ、たしかに（笑）！　生声だったんですね～。このへんは、NHKスペシャルなんかで使っても良さそうな雰囲気ですよね（笑）！

酒井 僕の作る曲って、2Dのとき苦しんだんですけど、小さい曲って作れないんですよ。ついつい大きくなっちゃうというか。

—— それは僕らも感じますね。この曲では酒井さんのギターも入ってるとか？

酒井 はい、自分で弾きました！　伊藤あしゅらさんに言ったら「おまえそんなに弾けたっけ？」って言われて。聞かせてみろって言うんで、弾いて見せたら「ゲゲッ!!…やるなぁ」って。一応あしゅらさんのお墨付きということで（笑）。

—— 近藤さん、ひととおり聴かれての印象はどうです？

近藤 『カービィ』って、僕としては可愛い感じがあったんですけれど、今回はオーケストラ風なアレンジになっているんですね。それはどういう狙いがあるんですか？

酒井 桜井はけっして子供だけに向けてゲームを作っているんではない、という話を普段から言っているんですけど、僕もそれを意識してるんです。

近藤 なるほど。

酒井 やっぱり広い世代に渡って楽しめるゲームになっていると思うし、とくに僕の同世代の人たちにも聴いてもらいたいと思って作ったんです。今回思ったんですけど、人の心に入り込むためには、「平易なんだけれども、安っぽくないメロディ」というような兼ね合いが難しくって。

近藤 うんうん。

酒井 機械がどんどん進歩してきて、どんな音でも使えるじゃないですか。パーカッションをたくさん鳴らせたり。だけどそこをあえて抑えて、メロディを中心にすえて、人の心にすっと入りこめたらなあって思って。今回とくにメロディに神経を使ったつもりなんです。

近藤 なるほど。

酒井 それが成功かどうかはまだわからないんですけど。気分としては初期のファミコンの3音とか、SFCの8音しか使えない頃にあった、少ない音数だから大事にしようっていう雰囲気を思い出しつつ作ってみたんですよ。

—— 昔のゲームミュージックはシンプルでしたからね。

酒井 ただやっぱり、これほどすごい設備を見ちゃうと、うちらもいつまでもSC88じゃマズイなぁって思ったりしますけどね（笑）。

近藤 いや、うちも十分に使いこなせてはいないですよ。

酒井 でも僕なんかいまだに自分のブースでマイクを手にして「あ～」ってやってたりしますから、それにくらべれば…（笑）。

（一同爆笑）

—— 今回のCDに収録された7曲は、すべて桜井さんの選曲ですよね。

酒井 そうです。

—— 全7曲で10分しかないということで、聴いた人は「もっと聴きたい！」って思うんじゃないかと…？

酒井 ハイ。そこで、ゲームを買って頂ければ（笑）。

—— やっぱり（笑）。意図的に短くしたところも？

酒井 それもありますし、曲が開発の終盤でドカドカと出来たこともあります。このCDの企画が決まったのが春だったんですけど、その時点では収録できるものがあまりなかったんです。

—— そうでしたか。

酒井 一応、今日は全部の曲をここに持ってきてはいるんですけど…

—— 聴きたいなぁ！　でも聴いているとお話が聞けなくなっちゃう（悩）。やっぱり、ゲームが遊べるまで楽しみにしてます。

酒井 そうですね。全部で50曲以上ありますから、楽しみにしていてください。

ゲーム音楽は他にない特殊なサウンド

—— お2人とも、それぞれいままでに何曲ぐらい作ったか覚えてますか？

近藤 ははは…えーっと（苦笑）

酒井 近藤さん、この間のスマブラコンサートで27タイトルぐらいやったっておっしゃってましたよね。

近藤 そのくらいかな…もう覚えてへん（笑）。

酒井 僕は昔、他のゲームメーカーにいた時期があって、その頃の年表を数えたら42本あったんですよ。で、最近の物を含めて45～6本で、1本平均10曲書いたとして、450曲くらい。で、この間やったタイトルは1本で210曲書いてますから…

近藤 210曲!?

酒井 それはまだ世に出てないんですけど…、トータルで700曲くらいですかね。

—— だとすると、近藤さんの場合は300曲ぐらいは行ってそうですね。効果音まで入れちゃうと、もっと…？

近藤 かなりありますね（※後日、数えてみたら約500曲だったそうです）。

—— ゲーム音楽を作るときって、一体どんな流れで作られるんですか？

近藤 初めにどういったゲームになるのかを、企画やディレクターから聞きますよね。そこからイメージの合うような音楽、CDとか、テレビを見ているときでもアンテナを張って。参考になりそうなものを探して。それをちゃんと自分のモノにできるまで、そういうジャンルのものを蓄えていって…。で、いざ作るときになったら、もう聴かない。あまりそういうのを聴きながら作ってしまうと、まったく似たようなものになってしまうんです。

—— 単なる真似じゃなくて、自分のものにする？

近藤 ですね。

酒井 僕も近藤さんと同じですかね。僕のパソコンの中には、**MP3**がいっぱいあるんですよ。そこからランダムで引っ張ってきて、とにかくイメージにあるものを聴いて、合いそうなものを聴きながらゲームをプレイしてみたり。

—— 近いですね。

酒井 そういったことをしていて気づいたんですけど、世の中の曲って、ほとんどが遅いんですよ。こういうレースゲームに合う曲って、じつはまったくないんですね。

—— たとえば？

酒井 さっき聴いた氷山のステージなんかで、**デビット・フォスター**の「ウインター・ゲームス」って曲がいいんじゃないかって思って、桜井に聴かせたんですね。そしたら、すぐ「合わない」って。僕はこのイメージでいけるかなって思ってたんで、どこがダメなのか聞いたんです。で、桜井が言うには「ウインター・ゲームス」の場合は「遠くからスキーヤーがシュプールを描きながら走ってるのを見てる感じ」だって。『エアライド』はむしろボブスレーで、ボブスレーの真後ろにカメラをくっつけて、ぎゅんぎゅん走るような感じだから、全然ぬるいんだって。

近藤 なるほど。僕は以前、『F-ZERO』でアレンジCDが出るというときに、プロのバンドから「速すぎてこのテンポじゃできない」って言われたことがあります（笑）。

酒井 そうですね。あれは人間では…（笑）

（一同爆笑）

酒井 「ウインター・ゲームス」もイメージではすごい速いテンポのいい曲のイメージだったんですけど、全然そうじゃなかったんですね。だからゲームの曲って、かなり特殊ですね。



⬆ボブスレーとは、氷でできたスラロームを猛スピードで走るスポーツ。『エアライド』のスピード感、テンポはボブスレーに通じるものがあるのかもしれないね

キャラクタの動きからサウンドが決まる

酒井 近藤さんに前からお聞きしたいと思ってたんですけれど。宮本茂さんがディレクターをやられてるときって、いろんなディスカッションをされますよね。どんな風に監修を受けられるですか？

近藤 うーん、最初のファミコンの頃は、けっこういろいろ言ってくれたんですけど…。

酒井 たとえば？

近藤 この曲ちょっと違うなぁ、とか。

ハミダシニンドリ 酒井さんが着ているTシャツは、『マザー1＋2』のイベントで限定販売されたもの。酒井さんの「ぜひ対談に着ていきたい」という要望もあって、このTシャツをつくった「ザ・キング・オブ・ゲームズ」江南さんのご協力をいただきました。

じつは ギタリスト　トランセル種市のツッコミ解説

の音（太鼓とかシンバルの音）を使っていないということ。通常ドラムなどの打楽器系の音は、ドラム専用のマシンを使うことが多いようです。**アカペラ**…無伴奏合唱のこと。もともとはイタリア語で「教会風に」がアカペラの本来の意味。**MP3**…高音質で高率良く圧縮された音楽データ　**デビット・フォスター**…世界的に有名な音楽プロデューサーです。

ハミダシQ&A

Q 自分で作ったもののなかで、一曲を選べと言われたら?

A うう〜ん…。ちょっと自分では選べないですけど、マリオの地上の曲がいちばん多くの人に聴かれているので、↗

―― 最初に具体的なリクエストがあるんですか?

近藤 こういう曲を作ってくれ、というのはないんです。

―― そうなんですか!?

近藤 開発中のゲーム画面を見ながら、もうおまかせで。見ずに作るといつも失敗しますけどね。

酒井 近藤さんは昔から、キャラクタの動きが音楽に重要だっておっしゃってましたよね。

近藤 そうですね。キャラクタが動くリズムっていうのがあるんで、それをもとに曲のリズムが決まってくるんです。

酒井 それは近藤さんがしっかり成功している部分だなって、いつも思うんです。とにかく、キャラの動きと音楽が合ってるんですよね!

近藤 たまに、キャラクタの動きが変だったときなんかは、僕から逆にこういう動きしたほうがいいんじゃない? っていうときもありましたね。

酒井 振り付け師みたいな役割も?(笑)

近藤 ええ、そうかもしれません。

―― たとえばどんなものが?

近藤 SFC版の『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』って、ちっちゃなリンクが動いてましたよね。最初、あのキャラの動きが何かこまごましてたんで、どうにかならんかっていう話をしたり。

―― (笑)

近藤 あと『スーパーマリオ64』で初めて3Dになりましたよね。そのときマリオがパンチとかキックを出すんですけど、それをするたびにマリオがこう、後ずさりしていたんです。

酒井 それは中心座標の問題ですね。

近藤 もうプログラム的に仕方ない、ってことだったんですけど、やっぱりおかしいから。パンチを出すときは前に行かなきゃあかんでしょ、って。

酒井 むしろゲームディレクターですね。

近藤 いやいや(笑)。ほんのちょっとだけですし、たぶん他の人間もみんな感じていた事だと思います。

―― 僕らはあのBGMのないマリオなんて想像できないんですけど、まったく無音な状態でゲームをプレイするのって、どんな感じなんですか?

近藤 それが、なかなかいいものですよ。いちばん楽しいところかもしれない。ここから自分の世界を入れられる、っていうところなんでね。パッと見たとき、パッと音楽が浮かぶゲームが結局おもしろくていいゲーム、という気がします。

酒井 なるほど〜。

近藤 そのとき出来た曲がやっぱりいちばんいい曲で、あといろいろ音楽理論を入れたりしたような曲はあんまりよくなかったりしますね。いままでの経験上。

―― そうなんですか。『時のオカリナ』では最初に作ったものがそのままOKになった、というケースと聞いたんですけども。

近藤 OKというか、何にも言ってくれないというか(笑)。最近の状況としてはいいのか悪いのかわからなくかったりするんですけどね(笑)。

酒井 若いスタッフにとっては近藤さんは神様みたいな存在でしょうから(笑)。

近藤 それは困るなぁ、と。どうしたらいいのかわからんというのが…。

(一同爆笑)

―― マリオとゼルダってある種正反対だと思うんですけど、作曲のときにそれぞれどういう位置づけなんでしょう?

近藤 そうですね…。長調と短調くらいの正反対な感じなんですけど。マリオはとにかく明るく楽しく。**コード進行**が想像しやすくて、流れやすい。逆に、ゼルダはあまり明るすぎず、いろんな音楽を採り入れて、あんまりわからない、ちょっと凝ったコード進行だったり。

酒井 そうやってほとんど正反対のものに取り組めるというのは気分的に楽ですよね。僕は毎回激しいのばっかりやってますので(笑)。

近藤 うん、まぁ…。でもゼルダは毎回苦しいんですよ。

酒井 あれ、たしか近藤さんは以前、「スマブラコンサート」にゲストで来て頂いたときに、明るい曲が難しいっておっしゃってたような…?

近藤 まぁ、どちらも難しいんですけども(笑)。多分そのときはそれで悩んでたのかもしれない。

―― あと『スターフォックス』も近藤さんがやられてますよね?

近藤 『スターフォックス』の場合はストレートに、宇宙っぽく、映画っぽく…。

酒井 僕はそういうほうが得意だな〜。今度ぜひ使ってください! とか売り込みしてみたり…。

―― いきなり!(笑)

酒井 僕は『スマブラ』やコンサートで近藤さんの曲のアレンジを多く担当したんですけど、もう近藤さんになりきってますよ、胃袋のあたりは!(笑)そのくらい近藤イズムが染み渡っているつもりなんです。

―― お疲れ様でした(笑)。

酒井 近藤さんの曲はアレンジしていると、もうスッと入ってくるんです。あのマリオの有名な「♪タタッタ、タタッタッ」っていう出だしのリズムにしても、感動しちゃって。譜面コピーしながら「あぁ、**ここで6度…ここで3度!?** なるほど〜!」って。

近藤 ありがとうございます。

酒井 3音しかないのに、その使い方がすごく上手いじゃないですか。って、近藤さんがやっちゃったから上手いかどうかって言えないんですけど(笑)。



―― 近藤さんがいたからこそ今のマリオがある、ってことですよね。

酒井 そうです。むしろ任天堂がここまで大きくなったのは、近藤さんに感謝していいことだと思うんですね。

近藤 それ、大きく書いといてくださいね。

(一同爆笑)



↑この画面を見て世界中の人が同じメロディを口ずさむ…これって本当スゴイことだよね

とにかく厳しい桜井さんのサウンドチェック

―― 近藤さんがこれまで手掛けたお仕事なんですけど、「スーパーマリオ」をやられたのは、入社1年目だったんですね。

近藤 84年に入社しまして、翌年の85年にゲームが出たんですね。

―― 任天堂でいちばん最初の仕事は?

近藤 アーケードの『ゴルフ』ですね。でも最初は雑用で、音だけじゃなくてコースも描いたり、工場へ出すROM出しの表とかも書いたり、本当にいろんなことやってましたよ。

―― 資料によれば『スパルタンX』なんかもやってますね。

近藤 ああ、懐かしいな(笑)、笑い声なんかも僕です。

―― 『スーパーマリオ』はその後世界的なヒットをおさめるわけですけど。音のない状態のマリオを触りながら、これは、というものがありました?

近藤 うーん、作った当初はひとつのゲーム、という意識しかなかったですね。今だったらもっといろんな曲を合わせていたかもしれないですね。どういう曲が合うかというのは、経験を重ねてわかってくるので。当初はもっと違う感じの曲も入ってたんですよ。

酒井 そうなんですか!?

近藤 ええ。いちばん最初はね、やっぱり草原のイメージというのをいちばんに持ってたんで、すごくほのぼのとした感じの、ハーモニカが鳴っているような曲を。**古澤良治郎**さんてわかります?

酒井 はいはい。

近藤 そんな感じの曲を作ってたんですけども、マリオの走るリズムとかジャンプとかが合わなかったんですね。で、ノイズで「チッチキ、チッチキ」っていうリズムを作って、そのリズムに合わせながら、曲が出来ていったんです。

酒井 そうだったんですか…。宮本さんに聴かせるときって、その曲をゲームに合わせて聴いてもらうんですか?

近藤 そうですね。

酒井 やっぱり。

―― 桜井さんはどうなんです?

酒井 うちの監修は、まずMP3で出すんですよ。僕の仕事場が東京で、桜井が山梨と離れてるんで、メールでやりとりするんです。で、送るとそれについて桜井から返事が返ってくる。桜井もそれをヘッドホンで聴きながらコースを走ったりだとか、『スマブラ』だったらそのステージでプレイしながら聴いていたと思うんですけど、あっという間に答えが返ってってくるんですよ。

近藤 ああ、そうなんだ。

酒井 で、良い、悪いがあるんですけども、悪いときはね、もうだーっ…って感じで、メールが長いんですよ。

近藤 ふふふ(笑)。

酒井 短いと「OKです」のひとことなんですけど。

―― わかりやすい(笑)。

酒井 だからデータを送ってから、1時間

じつはギタリスト トランセル種市のツッコミ解説

コード進行…基本的なコードは「ド」「ミ」「ソ」など3つの音からできている。ある規則性に沿ってコードを引くことをコード進行という(この規則性はものスゴ〜く奥が深いのでよくわかりません)。**ここで6度〜**…単純に音を鳴らした回数のことですかね? **古澤良治郎**…たぶんジャズ界で有名なドラマーの方だと思います。すごい大御所の人だと聞いていますが、僕はかなり世代が違うので…。

くらいでも返事が返ってこないと不安になっちゃう。

近藤　1時間で？

酒井　良いときは15分くらいですぐ返ってくるんですよ。でもメールのプレビューのバーがツーっと伸びると、あああ、もうだめだぁ、って。桜井からのメールを開くときって、けっこう緊張の瞬間で。

近藤　それがいちばん怖い瞬間なんですね。

酒井　絶対譲らないですからね、桜井は。今回も、1曲目の「プランテス」は年を越えたんですよ。去年の11月くらいから書き始めて、結局1月に完成したんですけど、その間6、7回書き直して。

――　そんなに？

酒井　さっき近藤さんにおっしゃられて思ったんですけど、どうしてもサウンドはステージの背景のほうに目がいきがちなんですよ。だけど、プレイヤーの気持ちはあくまでキャラクタを中心に遊んでいるわけで。プレイヤーがどういう気持ちで遊んでいるかを中心に据えないと、はずしちゃうんですよね。だから近藤さんがキャラクタの動きを見て曲を作られるっていうのは、真髄を行っていると思うんです。

――　確かにそのとおりですね。

酒井　だけど、それが真髄だと頭でわかっていても、ついつい材料が、草原のステージですって言われると、じゃあ爽やかに…、って書いちゃって失敗するんですよね。

――　ちょっと気になるんですけど、NGが出た曲はそのあとどうなるんですか？

酒井　そのまま使われないのもあれば、そっと使われるのもあれば…（笑）。

――　ストックを作ったりとかする？

酒井　そこまではしてないですね。僕は整理がヘタなので。

――　近藤さんだと、例えば『ゼルダ』で使われなかった曲なんかがあったりして？

近藤　ありますよ。どこかにあるとは思いますけど…。

――　それはすごく聴きたいなぁ…！　そういうのを後で引っ張りだすことはありますか？

近藤　それはないですね。やっぱり新しいものは新しく作り出ししますから。

酒井　僕の場合、ときどきデータのバックアップを取るじゃないですか。曲のデータだけを置いたフォルダがあるんですけど、コピーとかするときにファイル数が5万9000…とか出るんですね。

近藤　うわ～（笑）。

酒井　もちろん純粋にそのまま作った曲数というわけではないんですけど、とんでもなくありますよね、NGを含めると。

ゲームでしか味わえないインタラクティブな音楽

――　曲を作るときに、いちばん気を使うことって何ですか？

酒井　僕は、独りよがりにならないようにすることですね。

近藤　僕は、常に新しいことを採り入れたいと思ってるんです。音楽のジャンルだったり、インタラクティブのアイデアであったり。

酒井　近藤さんが関わったゲームでいつも僕が感じるのがそれなんですよね。たとえばヨッシーに乗ったときにポカポカ鳴り始めたり、水に入ったらストリングスがわーって出てきたりとか。やっぱりああいうのが近藤さんの素晴らしい強みというか

近藤　ははは（照れ笑い）。

――　『スーパーマリオ64』の水のシーンとかですね。

酒井　あそこが僕は大好きで、何度も水に入ったり出たりしてたんです。本当に気持ちいいんですね、あそこは。

――　その気持ちすごくわかります！

酒井　ああいったことって、近藤さんじゃなきゃできないと思うんですね。最初からプログラマーと密な設計をして。簡単に言えば、用意してある音を陰で隠しておいて、何かの条件が整ったときにそれを表に出す、っていう。しかももともとの曲もそのまま流しておく、ていう。そういうのって、プログラムに負荷がかかるんで、結構やりにくいことだと思うんですよ。だけど、その効果がどれだけあるかっていうのが近藤さんの頭の中で出来てると思うんですね。それをプログラマーに説明して、説得できるところが近藤さんならではのところで。



――　ユーザーとしては意外と気づかなかったりするんですけどね。『時のオカリナ』のハイラル平原とか、ごく自然に行われているんで。

近藤　わざとそういうふうに、さりげなくしたいっていうこともありますから。普通だったら、たとえば敵が出たらパッと曲を切り替えたりしますけど、広い中でその流れを止めたくないっていうのがありますからね。

酒井　その奥ゆかしさはやっぱり、近藤さんは京都のご出身ですか？

近藤　いいえ、名古屋です。

酒井　あれれ？　やっぱり京都の奥ゆかしさだなぁ、って話にまとめたかったんですけど（笑）。

近藤　京都は任天堂に入ってからですよ。

酒井　失礼しました（笑）。でも京都はもう20年近いですよね。

近藤　そうですね。まだ名古屋弁が残ってるって言われますけれど。

マリオ・ゼルダはワールドミュージック

――　ゲームにおけるサウンドの役割ってなんでしょう？

酒井　プレイヤーの気持ちを鼓舞する、盛り上げることですね。

近藤　ほかの音楽のジャンルにはない、ゲームだけのリアルタイムなインタラクティブなもの、かな。

――　それぞれのサウンド観がありますね。近藤さんの音楽って、ある種世界各国料理みたいに、なんでもありって感じがするんですけど…？

近藤　それはやっぱり、常に新しいものを採り入れたいから、だんだんとワールドミュージックみたいになっていったところはあります。

――　新しいっていうのは先進性だけじゃなくて、地方のこういう楽器があって、その音色を採り入れようとか、そういう意味なんですね。

酒井　それは最初の『スーパーマリオ』からそうで、『マリオUSA』でもラテン的なかおりがしてましたね。ジャズの要素とラテンの要素、それに『風のタクト』の**ケルト民謡**のような辺境の良さ、といったものまで感じるんですよ。

――　『ムジュラの仮面』ではアジアンテイストが入ってましたね。チャンチャンチャン…っていう。

近藤　中国の**京劇**みたいな部分ですね。

――　世界中の楽器の音色を聴かれているんですね。

近藤　めずらしい音を探してるっていう感じなんですよ。

――　酒井さんはやっぱりオーケストラ的なところが印象的ですが。

酒井　音楽って、イタリアのベネチアで発達して、ウィーンで花開いたんですけれど、僕はウィーンがすごく好きなんですよ。そこにある王道をどうしても意識しちゃうのが自分のキャラクタなんじゃないかと思います。

――　よく旅行されたりするんですか？

酒井　しますね。音楽を中心に旅行を考えちゃいますね。ヨーロッパでオペラを見たりとか。そればっかり。

近藤　僕は音楽のために旅行したりとかはないですね。家族サービスが主です（笑）。

――　ゲーム音楽を作ってると、やっぱり会社を出てもずっとそのことばかり考えますか？

近藤・酒井　（声をそろえて）そうですね～。

酒井　もう雑巾がけしてても、猫のトイレ掃除してても、ずっと考えちゃいますね。とくに、自信があったのに桜井からNG食らった日には、はらわた煮えくり返りながら（笑）。

左手でタクトを振るリンクは迷惑な指揮者!?

酒井　近藤さんにお聞きしたかったんですけども、『風のタクト』で、リンクがタクト（指揮棒）を振るのって左手じゃないですか。

近藤　ええ。

酒井　あれはなぜなんですか？

近藤　リンクは左利きなので…。前から剣もみんな左手に持っているんです。

酒井　そうでしたね。でも世間で、どんな左利きの指揮者がいても、タクトは右手で持ってるものなんですよ。

――　オーケストラから見たら逆に見えちゃう？

酒井　そう。鏡の中の自分を見ながら字を書こうとしても書けないみたいに、オーケストラからすれば、左手で振られるとわからなくなっちゃうんですね。

近藤　ああ、そうなんですか。すみません、知らなくて（笑）！

酒井　リンクが左手でタクトを振るのを見たときは僕、「うわ、わかんないよ～」とか思って。左手でタクトを振る指揮者は、いまスウェーデンにいる一人だけなんですよ。で、その頃、ちょうど宮本さんが『エアライド』の監修でうちに来てくれたんですね。そのときふと見たら、左利きだったんで、宮本さんが自分でモーションキャプチャーやったのかなぁって思ったりしましたよ。そうじゃないんですね（笑）。

僕の代表曲だとは思います（近藤）。いま言うならやっぱり『スマブラ』のオープニング曲だと思いますけれど、僕はこれから代表作を作りたい、とは思っています（酒井）

ケルト民謡…英国のケルト地方（スコットランド、アイルランド、ウェールズ）に伝わる伝統的な音楽で、幻想的な曲調は日本人にも馴染みやすい。個人的見解だがエンヤなどが、このイメージに当てはまる曲調だと思う。**京劇**…これ、ギタリストと関係ないような気がしますが。中国の伝統的な演劇なんだけど、見たことがないのでよく分かりません。楽器が特徴的ですね。

じつはギタリスト　トランセル種市のツッコミ解説

ハミダシQ&A
Q 『ムジュラの仮面』で最後の1ヶ月で40曲書いたって本当ですか？（酒井）
A ははは（笑）本当です。細かい曲も入れてですけど（近藤）

近藤　確かにリンクが初めて生まれたときは宮本が左利きだったからというのがあるようですけどね。



↑左手でタクトを振るリンク。スウェーデンの左利き指揮者にちょっと親近感…

サウンドクリエイターになったきっかけ

——　お2人のもともとの音楽との関わりは？
近藤　僕はヤマハ音楽教室ですね（笑）、幼稚園の頃から高校ぐらいまで、エレクトーン小僧でした。で、高校時代にシンセイザーを買って…。
酒井　僕はギターから入ったんですけど、ピアノが弾きたくてしょうがなかったんですね。でも自宅にはないから、公民館に行って1時間だけ借りたりとかしてましたね。
——　それはいくつぐらいのとき？
酒井　20歳ぐらいですかねぇ。
——　その前は？
酒井　ギターで有名バンドのコピーをやったり…。
——　音楽教育を受けたりとかは？
酒井　ないんです、僕は。中学までは一切なくて、高校に入ってからバンドを始めて。のちに「杉山清貴とオメガトライブ」っていうバンドのドラムをやった人間と、高校時代仲がよかったんですよ。彼らは高校を出てそのまま音楽の世界に入って。で、僕がキーボードを弾きたいっていうのを知ってたんで、仕事を紹介してくれたんですよ。ヤマハのボーカルスクールで人探してるんだけど、省吾はコード読めるからやらないかって言われて。それから毎日7時間くらい、給料をもらって弾けるようになって。
——　そこからプロ活動なんですね(笑)。
酒井　やっぱりお金をもらうとがんばりますから、それからピアノをしっかりやるようになりましたね。そういう意味では今でも指使いがめちゃくちゃなんで、それがいまでもコンプレックスだったりしますけど。
——　てっきり小さい頃から音楽の勉強をされてたのかと思っていました。
酒井　みんな僕がクラシックとか詳しいからよく言われるんですけど、そうじゃないんですよ。昔いたゲームメーカーで『ヘラクレスの栄光』というゲームを作るときに、ディレクターからオーケストラっぽいのでやりたいと言われて、そのころからオーケストラを聴き始めたんです。
——　じゃあオーケストラもゲームがきっかけで？
酒井　そうですね。まぁコンサートに来ている女の子のレベルが高かったので、それ狙いというのもあったんですけど。
——　そんな不純な（笑）。
酒井　でも僕のいいところは、動機が不純でもそこから音楽にのめり込むところなんですよ。
（一同爆笑）
酒井　バンドでもなんでもそうじゃないですか？　女の子にモテたいからとか。
近藤　僕も中学・高校とバンドはやってましたね。キーボードでしたけど。
酒井　近藤さんはどんな音楽をやってたんですか？
近藤　中学の頃はディープパープルとか…
酒井　中学でディープパープルですか！　すごいなぁ。近藤さん僕と同じ歳ですよね。60年生まれで？
近藤　61年です。
酒井　う～ん、名古屋は進んでたんですねえ（笑）。じゃあ、今度マリオ&ゼルダのライブで実際に弾かれるんですよね。昔を思い出して！
近藤　いや、そのへんはまだ考え中なんですけれども…
——　もうゲスト確定済みですよ、近藤さん（笑）。
近藤　そうなんですか？
——　はい（きっぱり）。
近藤　う～ん…（笑）。どの曲を弾こうかというのはまだ決めてないんだけどなあ。

サウンド志望者へのアドバイス

——　サウンドコンポーザーの喜びって何でしょう？
酒井　スマブラコンサートのCDがアメリカでも出されたんですね。それがだいぶ評判がいいみたいで。もし自分がミュージシャンとしてアメリカに出ていったとしても、アメリカで自分の曲を聴いてもらうってなかなかないじゃないですか。近藤さんのマリオの「♪ダダッタ、タラ、タッ」っていう曲なんて、もう何十億人て人が聴いてると思うんですよ。
——　ビートルズよりも聴かれてますよね。繰り返しで言うととんでもない数に。
酒井　この仕事のいちばん嬉しいところですよね。たまんないっ、て感じに。
近藤　知らないところですごい聴かれているから、責任はすごいあるなって気がしますね。めちゃくちゃな曲書いたらあかんなぁ～って（笑）、そういう話を聞くといつも思います。
——　将来ゲームサウンドをやりたいと思っている、若い人へのアドバイスを。
酒井　楽器が弾けて、楽譜が読めて、でも曲が書けない、っていう人は多いと思うんですよ。そういう人は、そこから一歩進んで、好きな曲があったらなぜその曲やが好きなのかを、自分なりに分析する必要があると思うんですね。それをやらないと、作る側にはなれない。さっき近藤さんがいろんなCDを聴いて吸収するっておっしゃってましたけど、ただ楽しむだけじゃなくて、分析しながら聴かれてると思うんですね。
近藤　僕は会社に入るまでは、作曲ってほとんどしたことがなかったんですよ。ヤマハ音楽教室で課題として与えられて、それをこなして訓練されただけで。だから本格的に作曲を始めたのは任天堂に入ってからなんです。
——　それは意外ですね。
近藤　だから何か、必要に迫られたら、作れるようになるとは思いますよ。結構新入社員で来ても、あんまり得意じゃなさそうな人でも、いろんなソフトを担当していくうちに、レパートリーが広がっていくみたいなものがありますからね。
酒井　ただ最近悩んでるんですけど、ゲーム会社にサウンドで入るというのはすごく難しいと思うんですね。サウンドでの新卒採用って、全メーカー合わせても数十人だと思うんです。毎年ものすごい数の音楽家たちが生まれているのに、その受け口がすごく狭いので…そこがこの業界の厳しいところですね。
——　これからのゲーム音楽ってどうなると思いますか？
近藤　いつ聴いても違う音楽になるとか、人によって違う音楽になるとか…それは究極ですけれど。そうなったとき、ちゃんと人の心に訴えられるかどうか、というのが難しいとは思います。ランダムに曲を作ることはできるけど、本当に音楽として成立しないといけないんで。
酒井　うん。僕のほうは、近藤さんほどインタラクティブ性を意識してなかったんで、どうしても抜け落ちてる部分だと思うんです。それはもっと意識しなきゃいけないなぁって、今日のお話で思いましたね。

マリオ＆ゼルダライブを思い切り楽しもう！

——　9月にはマリオ＆ゼルダライブがありますね。
近藤　ビッグバンドっていうのはあまり知られてないというか、若い人たちに聴いてもらうのはいい機会だと思いますね。パーカッションがだいぶ多いし、金管楽器がすごく迫力があるので、去年のオーケストラとはまた違った魅力のコンサートになると思いますよ。
酒井　僕もビッグバンドって大好きなんですけど、あのドライブ感というか、血湧き肉躍るスピード感っていうのは、もうスゴイですよ。
——　去年のスマブラコンサートのような盛り上がりに期待したいですね。
酒井　スマブラコンサートでは、オーケストラの方たちもすごくよかったって言ってくれたんですよ。いつもとは違う雰囲気に、新鮮なものを感じてくれたみたいで。オーケストラって毎日クラシックをずっとやってるわけで、もちろんみな素晴らしい曲ばかりですけど、どうしても難しいほうばかりに行ってしまう。それでどんどん層が小さくなってしまって、必ずしも会場も満員にならない。でもそんなときに、あの満員のスマブラコンサート！　オーケストラを初めてみる若いお客さんばかりだから、見る目もみな真剣。あんな食い入るような目で見られたら、弾くほうも真剣にやらなきゃ！　って感じてくださって、見事な演奏を聴かせて頂いて。オーケストラもあのときから考え方を変えたみたいですからね。
近藤　小・中学生くらいのお客さんもみんな、真剣に聴いていましたからね。
——　そうですね、本当に。
酒井　だからこう、もっと垣根を払って。今回のライブもすごくいい企画だと思うし、日本に残るビッグバンドも数少なくなってきていますけど、これでビッグバンドの熱さとか、スピード感とかをみなさんに味わってほしいなって思っています。
——　スマブラコンサートのときは少しおめかしした感じでしたけど、今回見る側としてはどんな準備をしていけばいいんでしょう？
酒井　もうTシャツ、アロハでいいんじゃないですか？
近藤　立ち上がって踊れるような服装。
——　何かこういうのを持っていけばいい、みたいな物ってあります？
酒井　サンバホイッスルかな（笑）！
——　本当に!?
近藤　打楽器なんかを持ってくると楽しいかもしれませんね。
——　客席も一緒に楽しもう、って雰囲気なんですね。
近藤　そうです。
——　そういう意味では、マリオの曲の比率が高くなりそうですね。
近藤　ビッグバンドのほかに、もうひとつジャズのギターバンドが演奏するので、そっちのバンドがゼルダ中心になると思います。
——　じゃあそちらで聴かせるような、エポナの歌なんかを…？
近藤　そうですね。『マリオサンシャイン』のドルピックタウンの曲なんかもやりますけどね。
酒井　あ、選曲はもう済んでるんですか？
近藤　ほぼ決まりつつあるといった感じです。
酒井　じゃあ、近藤さんオススメのマンボNo.5なんかもやるわけですね？
近藤　う～ん、それは…、どうなんでしょう？（笑）

END

じつはギタリスト トランセル種市のツッコミ解説
杉山清貴とオメガトライブ…80年代にヒットしたJ-POPグループ。杉山清貴さんは今でも現役。**ディープパープル**…70年代前半に頂点を極めたブリティッシュロックの重鎮。ハードロックバンドだがキーボード入っていた。**ビートルズ**…後年に伝えられる20世紀の宝。日本初来日時の前座は、志村けん在籍前のドリフターズ。**ギターバンド**…当日の出演者、有田純弘さんのバンド。**マンボNO.5**…「アー、ウッ」ってやつ。

続報! 任天堂ミュージックNEWS

「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ」



ハガキ応募は 締め切り迫る

7月15日(火) 当日消印有効


手塚卓志さんも!

近藤浩治さんが手がけた任天堂ミュージックをジャズ調やラテン調にアレンジし、ビッグバンドが演奏する「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ」。ライブは9月14日(日)だが、ハガキ応募の締め切りはもうすぐだぞ!

ゲストもぞくぞく決定

豪華ゲストの生演奏がほぼ決定

当日は近藤浩治さんはもちろん、戸高一生さんをはじめとする任天堂サウンドスタッフの面々、そして宮本茂さんなどさまざまなゲストが登場し、トークショーや生演奏を披露してくれる予定。今回はその中でも近藤浩治さんと、「とたけけ」こと戸高一生さんが演奏する曲目が明らかになったぞ!


近藤浩治さん

FC時代の「スーパーマリオ」メドレーを披露。アレンジも自ら担当する


戸高一生さん

N64「ヨッシーストーリー」から1曲演奏予定。とたけけの生ライブ!?

FCマリオメドレー



←何曲くらい演奏するのかな?

ヨッシーストーリー


←実は戸高さんが担当していた

当日会場にてビッグなプレゼントも!?

まだ検討中なのだが、会場にライブを見に来た人を対象に、豪華プレゼントを用意する予定。企画案としては「ゲスト全員のサイン入りグッズ」や「ロゴステッカー」など、その日の記念となるものにするつもりだ。これだけでも充分行く価値はあり!?


←あの宮本さんのサインももらえるということか? これはぜひ欲しい

チケットの申し込みは官製ハガキで

チケットは官製ハガキで申し込み、抽選で当選した人のみ購入することができる。ライブ観覧希望者は、以下のハガキの書き方を参考に応募しよう。当選した人には案内状が郵送され、中に入っている振込用紙を案内に従って入金し、事務局で確認が取れしだいチケットの発送となる。また封書での応募は無効とし、記入漏れは抽選の対象外になることがあるので注意しよう。

チケットの種類

・一般チケット 3800円 ・ファミリーチケット 13700円(4枚1セット)

※一般チケットはお一人様3枚まで、ファミリーチケットはお一人様1セット購入可能です。また、チケットの販売は全て抽選になります

〒102-0074

東京都千代田区
九段南3-4-5-4B

「マリオ&ゼルダ
ビッグバンドライブ公演事務局」宛

ニンテンドードリーム係

—オモテ—

・名前
・住所
・年齢
・電話番号
・希望チケットの種類と枚数
(一般・ファミリー)
・希望開演時間
(昼の部・夜の部)

※当選案内及びチケット送付先が違う場合はそれぞれの住所も明記してください

—ウラ—

お問い合わせ 「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ公演事務局」内チケットスペース

TEL 03-3234-9999

(土日祝日を除く月~金 10:00~12:30 13:00~18:00)


ライブ仕掛人 Mさんの裏日記

(6月18日) 任天堂・近藤さん直々の打ち合わせ。曲の選定やら順番やら、1つ1つ念入りに確認していただき、7時間も話し込んでしまいました。さすが職人魂!! その中で近藤さん自ら「マリオメドレー」をアレンジしていただくことが決定!! でもって「マリオメドレー」は自ら演奏にも参加していただく約束も。うれしい限りでございます。そういえば戸高さんの演奏曲もここで決めちゃったのですが、そ、そういえば本人の確認とってない!! ははは…ゴメンナサイ。



村のステキな暮らし方教えます♪



どうぶつの森e+™

GC	
タイトル	どうぶつの森e+
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円（カードeリーダー+同梱）
ジャンル	コミュニケーション
プレイ人数	1（～4人）用
メモリーカード	57ブロック以上
備考	GBAケーブル対応
	SDカードアダプタ対応

生活向上宣言!!

全国推定1億人の「ぶつ森ゃー」（『どうぶつの森』をこよなく愛する人たちのこと）のみなさん、『e+』はゲットしましたかー!? 「もちろん～っ」（誌面の向こうから聞こえる声） **そーかそーか。今回は、そんなステキな村ライフが、もっと快適になる情報をドドンと紹介しちゃいますよ。まだ買ってない人も予習してね。**

生活向上プロジェクト 1 とにかくお金を貯めなきゃ始まらない!

せちがらいこの世の中、癒しを求めて『どうぶつの森e+』を遊んじゃったりするわけなんですが、『e+』だって村の生活を楽しむゲーム。お金がないよりもあったほうがいいんです。いやむしろ、お金をガンガン集めたほうがいいと主張したいです。だってだって、家を大きくするのにだって、島を手に入れるのにだって、家具を買うのにだってお金がいるんですよ。『森+』からお引っ越ししたプレイヤーだって、カタログは残っていてもお金がないと注文できないんです。というモロモロの理由で、まず最初はお金稼ぎを大プッシュしちゃいます。…でも、お金稼ぎだってけっこう面白いんだよね。

お金が必要な3つの理由

- 『森+』から引っ越したプレイヤーが家具を元通りに直そうとすると、カタログで注文するためのお金がいる！
- 新しく『e+』から始めたプレイヤーも、家具などのアイテムを集めるときには、お金で買うことが多いから。
- 島で遊ぶためには、まず自分の家を大きくしないといけない。大きくするためには、たぬきちさんにお金を返さねば！

プチ情報 まとめて手紙移動

もちもの画面などでXボタンを押すと、アイテムをまとめて選択できるよね。これ、郵便局で手紙を保存するときにもできるんです。Xボタンで保存したい手紙をまとめて選べば、すぐに移し替えることができます。『森+』でも可能だったんだけど、知ってた？

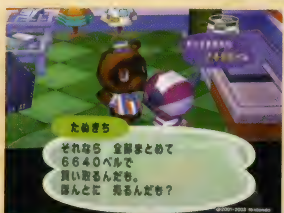


↑今まで1枚1枚移動させてました…。編集部でも気付いてなかった人多数。恥っ

お金稼ぎの基礎

たぬきちさんのお店で売る

これはもう基本中の基本、アイテムを売ってお金に換えてくれるのは、たぬきちさんのお店だけ（住人さんも買ってくれるけど、時々だもんね）。なので、お金を稼ぐには、サカナやムシやアイテムなどを集めて、たぬきちさんに売ることが基本になります。島をゲットするには200万ベル以上も必要だから、何度も通うことになるよ。



←ガンガン買い取ってくれる、たぬきちさん。もしかして大金持ち？

あみ、スコップなどは常備する

プレイヤーが使える道具は、いつも持ち歩くようにしたい。土を掘るスコップ、ムシを採るあみ、サカナを釣る釣りざおの3つは特にね。岩を叩いてお金を探すときには、オノよりもスコップのほうがいいよ（オノは壊れちゃうから…）。岩からお金!?と思ったアナタは次のページを見てね。



←もちもの画面の左上あたりに置いておけば使いやすいよ

化石は高値で売れる

毎日、よく見つかるアイテムのうち、高値で買い取ってくれるのが化石。一度鑑定に出さないといけないけど、なんの化石かが分かれば最低でも1000ベル、高ければ6000ベルで売れるのだ！ ただし、博物館に化石を展示したいなら、フータさんへの寄贈を優先しましょ。



←1日3か所は見つかる地面の×印。雨の翌日ならもっと！

オススメ度☆☆☆☆☆ ハッケミィさんに金運をアップしてもらう

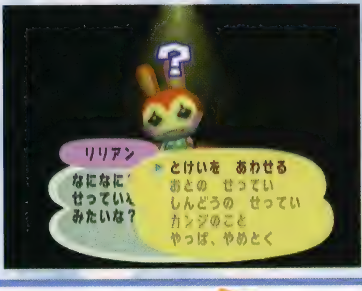
お金稼ぎで一番オススメするのがこの方法。まず、ハッケミィさんが村に来る日を待たなきゃいけないけど、最初の設定で日付を動かして、交番で「変わったことない？」を聞く、という行動を繰り返せばOK（日付を変えすぎると雑草が増えるけど…）。ハッケミィさんが来たら、50ベル払って占ってもらおう。最後にお金のことを話したら金運が上がった証拠。それ以外の結果が出たら、何回でも占い直してもらおう。ただし、アンラッキー運が出たら1日直りません。

占いの結果いちらん

- **人気運アップ** 住人さんが近寄ってくる。
- **人気運ダウン** 住人さんたちが逃げていく。
- **金運アップ** お金がよく見つかる&金額アップ。
- **アイテム運アップ** アイテムをよくもらえる。
- **アンラッキー運** 運が悪くなる。よく転ぶ。

時間を動かすのって、イケナイコトなんじゃ？ 人それぞれ楽しく遊べるのなら、いいんじゃない？

『どうぶつの森』って、みんなが自由に遊べるゲームだよね。家具を飾ったり、釣りばっかりやったり、住人との会話で笑ったり…。たしかに、ゲームで「明日まで待ってね」と言われたとき、本当に同じ時間だけ待っていたほうが楽しかったりするけどね。だからといって、たとえば「今日は村でイベントのある日だから塾休んじゃお」っていうのも違うと思うんだ。時間を動かしまくって遊ぶ、っていうのも少し問題あるけど、もし「めっちゃお金が欲しー！」って思うんだったら、時間を動かしてハッケミィさんと会うことをオススメしたいです。…そのかわり雑草だらけになるけどね(困)。 **かややん**



←ゲームを始めるとき、いろんな設定をする項目の中で「時計を合わせる」が一番上にあるのも、きっと時間をいじくりたい人がちょっと簡単に操作できるようにしてるからだと思います。違うかな…



↑このセリフが出たら大成功。いつもとケタ違いのお金が手に入る！

プチ情報 クラッカーを鳴らそう!

100種類以上ものアイテムが増えている『e+』だけど、プレイヤーが手に取って使えるアイテムも増えているんです。中でもオススメしたいのがクラッカー。…そうなんです、これを持ってAボタンを押すと、パーン！と破裂して紙吹雪が飛び散るんですよ。前作で住人さんもやってたけど、自分でも好きなときに鳴らせるぞ。


←特売日などで、たぬきちさんのお店に売られています。まとめ買いしとこ！

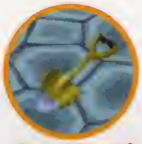
お金の出る岩を探す

スコップなどで叩くとお金が出てくる岩があるよね(場所は毎日変わるけど)。最高7個までお金が出るけど、金運が上がっていれば最高6万3000ベルもの大金がゲットできちゃうのだ。これは狙うしかない!!


↑自分の後ろに穴や木があれば、岩を素早く叩くことができるぞ

金のスコップで地面を掘る

金のスコップは、なにもない地面を掘ってもお金が出てくるフシギな道具。いつもは100ベルだけど、金運が上がっていれば1000ベルを掘り出せるのだ！ 金のスコップ入手法は、右のはみだしで！


金のスコップ

木をゆすってお金を出す

運勢が普通のときも、木をゆするとお金(100ベル)が落ちてくることがある。金運が上がっていれば、これが1000ベルになるのだ。まあ、時々ハチに刺されちゃうこともあるけど、お金稼ぎをしたいのなら、ちょっとだけガマンガマン！

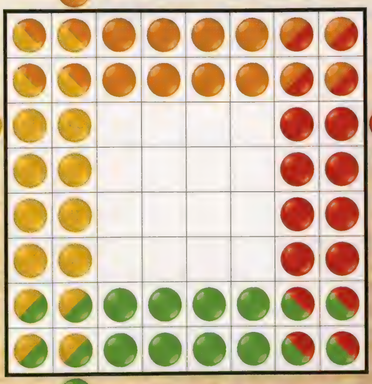


←金運が上がっている時に木をゆすると、普段よりお金の出てくる確率が上がってる気がします

オススメ度☆☆☆☆ 風水の力で、金運をアップさせる!

自分の家のレイアウトによって、運勢をアップできるぞ。下の図を見てほしいんだけど、つまり東西南北の方向に特定の色の家具を置くことで運勢が変わってくるのだ。金運を上げるなら、オレンジ、黄色、緑の家具を集めてそれぞれの方角に置いておきたい。これだけで、いろいろ行動したとき(木をゆするとか)にお金がゲットできる確率が上がるのだ。ハッケミィさんの金運アップを合わせれば効果バツグン！

オレンジで金運&アイテム運アップ!



黄で金運アップ！

赤でアイテム運アップ！

緑で金運&アイテム運アップ!

オススメ度☆☆☆ 雨の日にはシーラカンスを釣る!

オールシーズン釣れて、1匹1万5000ベルもの高値で売れるシーラカンスを狙おう！ シーラカンスは、午前9時～午後3時をのぞく時間で、雨が降っていれば海に出現するぞ。日付を動かして雨を待とう！


←見てください、この巨大なカゲ。これがシーラカンスのカゲなんです。

オススメ度☆☆ カブを買って大もうけを狙う!

もしキミがギャンブラーなら、カブを買うことをオススメします。カブは、毎週日曜日の朝にやってくるカブリバさんから買うアイテム。たぬきちさんのお店での買い取り価格が毎日変わるんだけど、『e+』では1カブ900ベル以上で買ってくれることもあるのだ！ …もちろん、買ったときより値段が下がって損することもあるけどね。



↑1カブ112ベルで売ってるカブを50カブ買いました。…ちと高くない？



↑あああ、案の定下がっちゃった…。買い時は60ベル前後かもしれません

はみだしe+

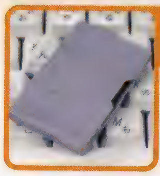
金のスコップ入手法。まず、スコップを2本用意する。光っている地面を見つけたら穴を掘り、もう1本のスコップを地面に埋めるのだ。こうすると金色の木が育つので、ゆすると金のスコップが落ちてくるぞ。

ニンドリ編集部では、現在3つの村があります。かややんは「にんどり村」、サオヘンは「ニンドリャ～村」、そして「マリオ村」にはデイジーが住んでたり（女の子が欲しかったので…）プレゼントのあいことばよろしくね！（笑）

2 SDカードアダプタを使い倒せ!!

パソコンを持っている人なら絶対にオススメしたいのが、このSDカードアダプタ。なんてったって、このページで掲載している写真も、だいたいはコレを使って撮影しているんだから、クオリティは保証します。思い出になるいろんな場面を残せるって、けっこう気持ちいいんもんなんです。もちろん村のデータをメールで送れることも重要。おでかけできる機会が増えるんだから、これはもう大歓迎だよね。ってな感じなんだけど、今イチ分からない！という人のためにSDカードを活用する方法をまとめてみました。

必要なもの



SDカードアダプタ

ゲームキューブでSDカードを使うためのアダプタ。横面にSDカードを差して、通常はキューブのスロットBにセット。



SDカード

切手サイズの小さなメモリーカード。一般のデジタルカメラ等にも使われている。村データや写真を入れるなら16Mでも十分。



パソコン

USB端子付のパソコンが望ましい。村データを送るならインターネットに繋がる環境が必要。写真は「かややん1号」君だ。



パソコン用カードリーダー

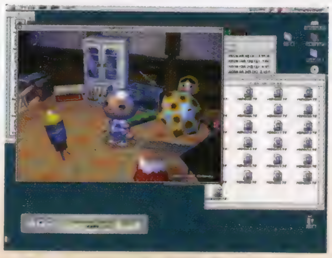
SDカードをパソコンで読み書きするための機械。ショップでは2000円くらいから様々な種類が売られているぞ。

記念になる場面を残せる 撮った写真をパソコンへ移そう！

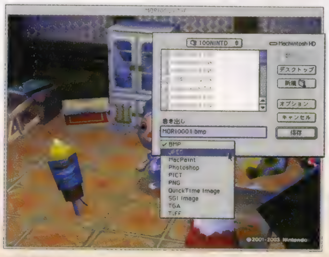
『どうぶつの森e+』で遊んでいるとき、スロットBにSDカードアダプタをセットしていれば、ほとんどの場面を写真として保存することができる。16MのSDカードを使った場合、だいたい16枚くらいの写真を残せるぞ。SDカードがいっぱいになっても、パソコンに写真のデータを移動させればもっと撮れるから大丈夫だよ。



↑写真は「e+」の「SDカードのこと」でも見られる



↑パソコンで見るにはTIFF形式に対応したソフトが必要。QuickTimeとかなら無料で手に入るぞ



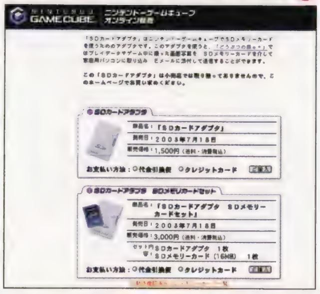
↑写真を友だちにメールしたいときは、Jpegなどの小さなデータに変換したほうがいいかも

購入は任天堂のホームページからどうぞ

SDカードアダプタの販売は、インターネットの通信販売のみ。パソコンを持っている人が活用する周辺機器だから、店頭で売ったときの混乱を避けるためだろうね。欲しい人は任天堂ホームページを見てね。

http://www.nintendo.co.jp/

価格	1,500円（税別）
SDカード同梱（16M）	3,000円（税別）



↑SDカード同梱のほうがオトクです。容量の大きなカードが欲しい人はアダプタ単体でどうぞ

遠くにいる人にも簡単に村へご招待！ 村のデータをメールにのせて

遠く離れた人でも、村におでかけできる仕掛け。これはSDカードに村全体のデータを移動させて、メールに添付して送ることで実現している。まず、突然村データを送るのではなく、「今度うちの村をメールで送ります！」みたいな連絡を取って、相手の了解を取りましょうね。では試しに、「かややん」の住む「にんどり村」に「デイジー」さんがおでかけするまでを見てみよう。

【注意！】

●送る側、受ける側の両方がパソコンやSDカードアダプタを持っていること。

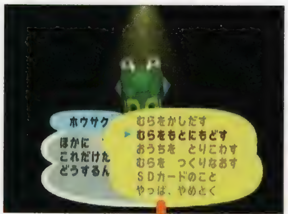
●村データをSDカードに移した後、元のデータでも遊ぶことはできる。でも…。



↑「かややん」も「にんどり村」で遊ぶことはできるけど、デイジーさんの村データは戻せなくなるぞ

メールでおでかけの手順

かややん メニュー画面で村データをSDカードに保存する



↑ゲームを始めるときに「SDカードのこと」を選びましょう

かややん SDカードでパソコンに村データを持っていく

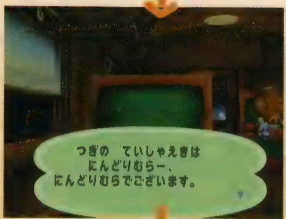
かややん メールに村データを添付して、デイジーさんへ送信

デイジー かややんからのメールを受信。SDカードにデータを移す

デイジー GCのスロットAに自分の村、BにSDカードをセット

デイジー 普通に「e+」を始める

デイジー 列車に乗っておでかけする



↑あとは、普通にメモリーカードでおでかけするときと同じなんです

にんどり村へ！

プチ情報 リセット監視センター発見！

前号のもくじページで、こっそり紹介していた写真、気がついた？ 実はあれ、リセットさんの私生活がちょっと覗けちゃう場所「リセット監視センター」だったのだ。あそこへ行く方法は簡単。岩を叩くと、ヒビが割れて穴が開く場合がある。その中に入ると…（毎日割れるわけではない）。



↑ちなみに発見者はサオヘン。いつものようにお金を探していたときに偶然割れちゃった



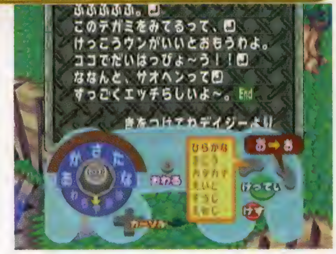
↑んで穴の中。注目は、テレビの音（あの人の声が！）、リセットさんの行動（何種類もある）

3 “おでかけ”は、双方の知恵と工夫が大切

というわけで、これまでは『どうぶつの森』で、おでかけできなかった人も、SDカードアダプタのおかげで、おでかけできるチャンスが増えたわけで。そんな「おでかけ初心者」なあなたにこのページを捧げます。おでかけは、「人の村へおでかけする人」と「おでかけしてくれる村の持ち主」の双方が、お互いに知恵と工夫を絞って遊ぶことこそが楽しいんだよ。では、一体どんなことをすればいいのか、その一例を立場別に分けて紹介しちゃいます。基本は「真心と遊び心」。これさえあればエブリシングオーケーよ。

おでかけの知恵 住人やプレイヤーに手紙を書こう!

村のデータを貸してくれた持ち主さんへ、そしてそこに住む住人さんへ手紙を残しておくと、きっと持ち主さんは喜ぶはず（自分だって、手紙をもらえたら嬉しいでしょ?）。村の中に落とし穴を作ったりしたら、場所をクイズにして書いてもいいだろうし。あと、住人宛ての手紙は、ときどき持ち主さんも見ることができることに注目。

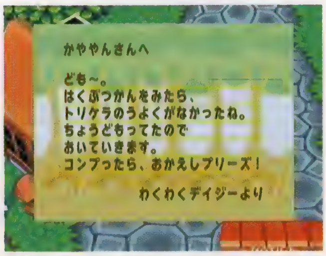


↑住人さん宛ての手紙は、すぐ持ち主さんの目に入るわけではないので、イタズラしやすいかも

おでかけの知恵 アイテムをあげるなら家の前へ

まず、おでかけする人は、あらかじめ持ち主さんにプレゼントしたアイテムを持ってこよう（いや、何もなければいいんだけど…）。で、プレゼントをたくさん、確実に渡すなら、プレイヤーの家のあるブロックに置いておくのがいいでしょう。他のブロックだと交番にいっちゃう可能性もあるし。手紙に付けてあげる、という手もあるけど、ポストが一杯だと届かないことがあるので注意してね。

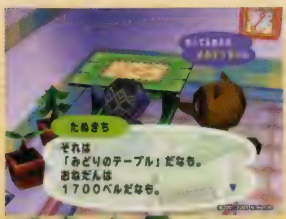

↑ま、見た目は悪いですが一番確実なので仕方がないですね。目につきやすい場所だし



↑んで、やっぱり手紙とかでメッセージを伝えたほうがナイスでしょう。これ基本なり

おでかけの知恵 たぬきちさんのお店でお買い物

1人で遊んでいると、絶対に見られないものがあります。それは、たぬきちさんのお店がデパートになること。デパートになる条件は、おでかけで来たプレイヤーがそこのお店で買い物をすること。そう、あなたの協力がないと実現しないんです。友達の村ではレアな家具も売ってるかもしれないし、チェックチェック！

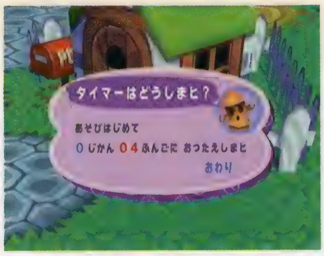


←村によって買いやすい家具、レアな家具に違いがあるんですよ

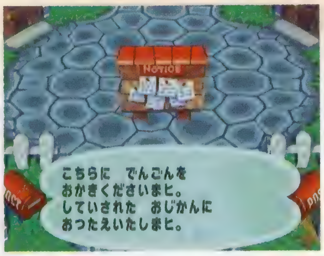

←デパートにならないと、まめきち・つぶきちに会えないんだよね

村の工夫 時限装置付き伝言でビックリ!

これは『e+』の新機能！おでかけに来た人へ向けて、どこにいても自動的にメッセージを読んでもらうことができる伝言を登録できるのだ。文面ももちろん自由に変えられるし、メッセージの出る時間も決められるぞ。これを利用して、たとえば30分後に「な～にイタズラしてるのかな～？フフフ…」みたいなメッセージを設定しとくと、おでかけした人はビックリするかもね。



↑タイマー設定はオフにもできます。でも、メッセージを伝えたかったらぜひ活用しましょ



↑おでかけで来たプレイヤーには、どこにいても伝言メッセージを聞いてもらえるんです

村の工夫 村の見ばえを良くしとこう!

これはもう、基本中の基本でしょう。誰だって、雑草だらけの村に遊びに来ていい気持ちはしないでしょ？だから、できるだけキレイな村づくりを心がけましょう。まあ、たとえば雑草で文字を書いちゃうとか、そんなテクニックもあったりするから、絶対に！というわけではないです。あくまで基本的なマナーとして、ね。


↑カンバンで村を飾るのもいいよね。それから『e+』で初登場のオブジェも用意したいところ

村の工夫 落とし穴は基本でしょ!

いや、基本かどうかは知らないけど（笑）。とりあえず、「落とし穴のタネ」は地面に仕掛けておきたほうが楽しいですよ。もちろん、×印が見えないような、木のカゲとか家の裏側に仕掛けましょう。…でも、場所を忘れないようにね。自分で落ちたら、ちと恥ずい。



←一応埋め方を。スコップで掘った穴の前で、タネを使いましょう

プチ情報 3人でお話できる!

『森+』までって、住人さん同士が話してるときに近づいても無視されちゃったよね（泣）。でもでも、それが『e+』では2人の会話にオジャマできちゃうのだ！2人がどんな話題で盛り上がっているのか、ぜひぜひ聞いてみてくださいね。



↑この会話が、またエラク長いんですよ。それに種類もいろいろあるし。いやー飽きませんわホント

はみだしe+

『e+』では、1人で遊んでいるだけだと住人さんのお引っ越しがあまり起こらないんです。だから、住人さんの入れ替えが起こりやすい“おでかけ”は、ぜひ積極的にやりましょ。その住人さんは前の村の思い出も持ってるし、ね。

インターネットはできてもSDカードアダプタがない、という人は、「あいことば」がオススメ。友だちの村とプレイヤーの名前がわかれば、「あいことば」をメールに書いて、プレゼントをあげることができるのだ。

4 カードeリーダー+だって使い倒せ!!

『どうぶつの森e+』を買った人は必ず持っているカードeリーダー+(そりゃ、一緒に付いてくるんだもんね)。せっかく持ってるんだから、いろいろ活用しちゃいましょうよ！ ゲームに付いているカードだけよりも、やっぱり「どうぶつの森カードe+」や、前から発売されている「どうぶつの森+カードe」がたくさんあったほうが楽しいのだ。カードがあれば、村を自分色に染める事だってできちゃう、そんな力がカードeには秘められているぞ。

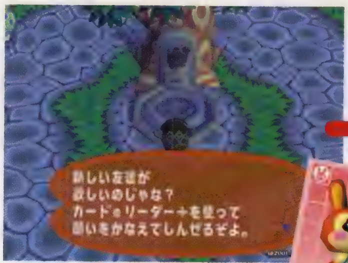


←「森+」の頃から出ているカードeも使えちゃう。キミも持ってない？



住人がほしいなら 願いの泉で住人のカードeを使う

住人さんの絵が描かれているカードeには、その住人さんを村に呼ぶデータが入っている。願いの泉で「お友達のこと」を選べばOKだ。GBAケーブルで繋がれたカードeリーダーに、来て欲しい住人さんのカードを通せば、次の日にはその人が村に引っ越してくるというわけ。…カードの中には、それがないと登場しない住人さんもいたりして!?



↑いろんなお願いができる泉だけど、住人さんを呼ぶときは「お友達のこと」





↑カードのとおり、リリアンさんが来てくれた！ 誰かがお願いをリリアンに伝えてくれたの!?

メロディがほしいなら メロディ掲示板でメロディカードを使う

村のテーマソングともいえる村メロを変更したいなら、村メロ掲示板に行ってカードeリーダーを使おう。ただし、ここで使えるのは「村メロカード」だけ。そう、とたけけさんがいろんな姿で描かれているカードのことだ。音符を自分でいじらなくても、新しい曲に変わるぞ。



←音符を上げ下げしていくのって、けっこう大変。でもカードがあれば一発でOK



←村メロカードのイラストは、どれも味のあるんです。思わず集めたくなります

デザインがほしいなら 仕立て屋さんでデザインカードを使う

村で見かけない、新しいデザインの服などが欲しいときは、仕立て屋さんに行ってデザインカードを使おう。自分で点を打ってデザインを作るのって、かなり大変だもんね。でも、デザインカードがあれば、すぐに新しいデザインがゲットできちゃうんです。は〜便利でラクチンっす。



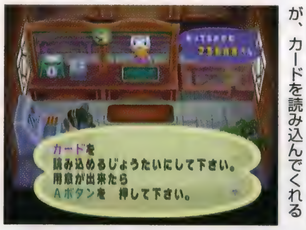
←仕立て屋にいる、きぬよさんに話しかけてカードを使いましょうね



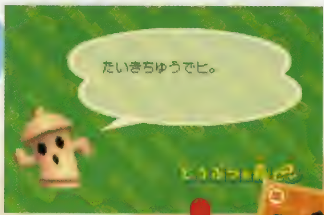
←新発売の「森カードe+」には、こんなデザインカードもあるんですよ

アイテムがほしいなら 郵便局でカードeを使う

新しいアイテムが欲しくなったら、郵便局に行って住人さんのカードを使いましょう。翌日には、カードに描かれていた人から手紙が届くのだ。手紙の中には、プレゼントも入っているぞ。ちなみに、とたけけさんやたぬきさんなど、スペシャルなカードでもOK。

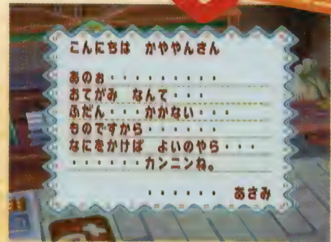


←郵便局に入って左手にある機械が、カードを読み込んでくれる



↑GBAには、あらかじめ「e+」でカードを読むための準備をしておこう(この画面が出る)





↑で、いつもは無口なあさみさんからだって手紙が届くんです。プレゼントは…ナイショ♪

どんどん広がる『どうぶつの森e+』の世界



…とまあ、ゲームソフトだけじゃなくて、SDカードアダプタやカードeを使えば『e+』の世界はどんどん広がります。さらに、任天堂ホームページの「どうぶつの森e+」コーナーには、ここでしか会えない住人さんからのプレゼントなんかもあったりして、無限に広がる可能性を感じます。長く遊べるぞ〜。



←特定の人に自分のアイテムをあげることができる「あいことば」もある

緊急募集 ニンドリくん デザイン コンテスト開催!!



新事実が発覚！ ななんと『e+』には、住人さんのデザイン（体の模様や目の形など）をカードeで追加できるんだって！ というわけで、ニンドリもみんなの力を借りてオリジナルデザインを作っちゃおうと思います。元になるキャラは、ニンドリなだけにダチョウさん（笑）。

〆切：8月5日（火）必着

下の応募用紙に、必要事項とニンドリくんのデザインを描いて封書に入れ、下記のあて先まで送ってね。次号でも応募用紙、それからデザインのコツ、入賞した人へのプレゼントなども発表する予定です。お楽しみに！

プチ情報 デザインの送り方

下の応募用紙を切り取るかコピー（白黒でOK）して、必要事項を書いてください。ニンドリくんのデザインは、マーカーや色エンピツなど、カラーで描ける道具ならなんでもOKです（紙は傷めないでね）。すべて描き終わったら、応募用紙を封書に入れ、下記のあて先まで送ってください。

入賞したら…

●ニンドリくんのカードeが付録になる！

コンテストで優勝したデザインを使って、ニンドリがオリジナルのカードeを制作。それを付録につける予定です。みんなの村にニンドリくんが住んじゃう、ってわけ！

入賞したら…

●ニンドリのマスコットとして活躍する！

このコンテストで優勝したニンドリくんは、その後もニンドリのマスコットとして誌面に登場します。編集長サオヘンは、「毎号の表紙を飾らせたい！」と意欲マンマンみたいですよ。

✂キリトリ

ニンドリくん デザインコンテスト 応募用紙

切り取るか、コピーして使ってね！

性別は？（希望のものを○で囲んでね） 男のコ　女のコ

性格は？（イメージする感じでOK。実際の住人さんの名前を書いてもいいよ）

ログセは？（4文字以内で書いてね）

着せたい服はある？（『どうぶつの森e+』に登場する服の名前を書いてね）

書かなくてもOKです

お名前 ふりがな

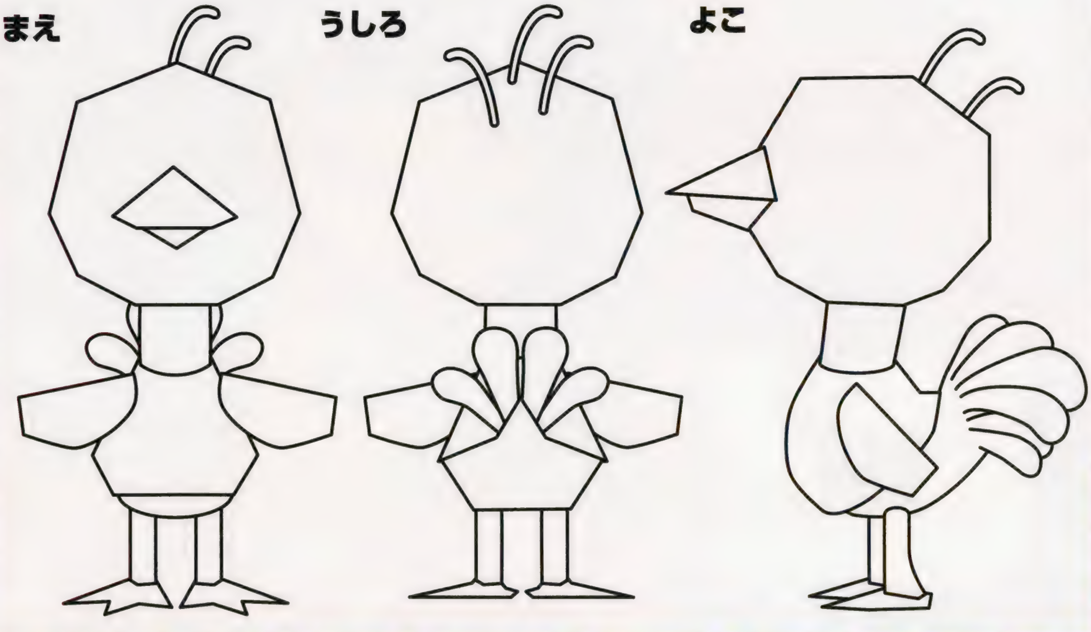
ペンネーム 書かなくてもOKです

ご住所 〒□□□-□□□□

電話番号

コメントをどうぞ！（デザインのポイントなどなんでもOK！）

まえ　うしろ　よこ



デザイン例



注意！

- 投稿されたデザインの返却はできません。
- アミ目やガラ模様、小さな文字や言葉など、細かすぎるデザインは再現できません。
- ニンドリくんのデザインは、採用されるときに元のデザインとは若干変更を加えることがあります。ご了承ください。

宛先→ 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8F ニンテンドードリーム編集部「ニンドリくんコンテスト」係

ハミダシニンドリ グラモンバトルとはNHK教育で毎週金曜日18:10分から40分間放送される「天才ビットくん」の1コーナー。投稿されたイラストを3Dのモンスターにして戦わせるぞ。

2D平面で描いたものが3D立体になる

NHK 天才ビットくん グラモンバトル

自分が描いたキャラで戦う ツール&バトルゲーム

GC			
タイトル	天才ビットくん グラモンバトル	ジャンル	ラクガキ対戦ゲーム
発売元	タイトー	プレイ人数	1～2人用
発売日	10月	メモリーカード	ブロック数未定
価格	5800円		

2Dで描いたら3Dになる不思議ツール登場!! 製作スタッフの意気込みもあわせて紹介!!

つまりこんな感じ

丸を描けば球が、四角を描けば立方体が作られるので、感覚的な操作で立体物が作れる。この描画プログラムは東大の五十嵐先生が発表した論文の基本概念を参考に作られているのだ。

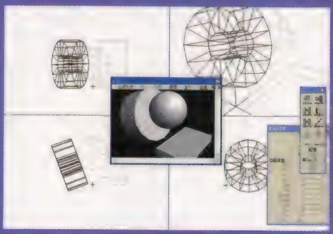


描いた落書きが3Dになるお手軽3Dツール

平面に線を描くツールだけで立体物が作れるので、誰にでも3Dキャラが作れるのだ。描いたラクガキはグラモンと呼ばれる3Dのキャラになって動き出す!! カメラの向きを変えたり、筆の太さを変えることでカンタンに、さまざまなキャラを描くことができる。人型のグラモンも作れるようになるぞ。

一般の3D作成ツールだと…

一般の3Dツールでは、立体座標を指定していって面を作っていく物が多い。さまざまな機能がある反面、それらの機能をよく知っていないと物を作るのは難しい。使いこなすには長い練習時間と根気が必要だ。作った3Dモデルに当たり判定をつけたり、関節や動きをつけるには、さらに上級のテクが必要。



↑画面はShade。これは比較的安価で手に入るが、高級なソフトは10万円以上するのだ



↑チュートリアルは全て音声で教えてくれる。初心者でも簡単に3Dキャラを作ることができる。自分の考えたキャラを気軽に3Dにしてしまえるのは魅力的!!

音声で描き方を教えてくれるモードも搭載

描いた姿でキャラの特徴はいろいろと変わる

描くときに「あたま」「うで」などのパーツを選ぶことで、描いた部分の動きが変化する。足を描かなければ体全体で跳ね回るようになるし、しっかりとした腕を描けば、力強いパンチが打てるようになるのだ。「あし」パーツで腕を描くこともでき、アイデア次第で自分好みの動きをするキャラを作ることができるぞ。

描いたキャラの形は、動き以外にもキャラの能力値やタイプ、使える攻撃方法なども変化させる。







↑キャラは使われたパーツの色などによって「こうげき」タイプや「まほう」タイプなどに変化する。能力値はキミの育て方しだいでいろいろと変化していく



↑空を飛ばせたり、タイヤで走らせたり自由自在。もちろん、本当にテキトーに描いた文字通りラクガキでもきちんと動き出す

自分の作った3Dキャラが動いて戦う対戦バトルができる

描いたキャラは、グラシアムと呼ばれる対戦ステージで戦わせることができる。対戦中は、作ったキャラがちゃんと動いて相手を叩いたり、魔法を使ったりと、さまざまな動きを見せてくれる。さらに、音声による実況も付いてバトルの臨場感は満点だ!! 最強のグラモンを目指していろいろ描こう！

戦いの場はグラシアム

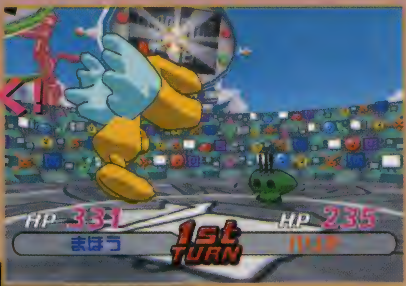


↑TV番組「天才ビットくん」で使われたものを再現した対戦ステージも用意されている

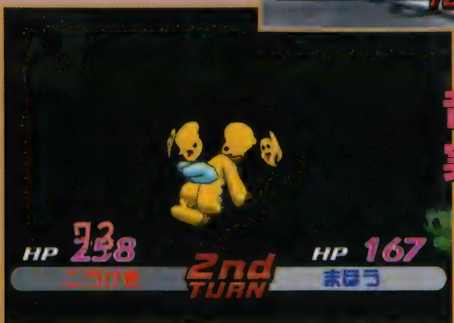


↑戦う場所グラシアムはいくつかの種類があり、それぞれの会場で戦っていくのだ

自分の作ったモンスターが動く！



➡羽ばたいたり、歩いたり。作った姿に応じた動きをとる。両足と両腕がそろっていれば、きちんとした手を振って歩く2足歩行ができる



音声による実況も付く

⬅実況中継によってバトルもいっそうの盛り上がりを見せる!! チャンスのときやピンチのときのドキドキも通常よりも大きなものになる!?



バトルに勝つと、トレーニングができるようになる。トレーニングすることで、グラモンの各能力値を上げていくシステム。だから、どんな絵でも活躍することができる。

『ラクガキ王国』はすべてのハードを持ち、大量のソフトを保有する「広技苑」チームの提供です。彩色広技苑の作業でいっぱいいっぱいのところを強引にお借りさせていただきました。

シンプルなルールのバトルは読み合いがキモの3すくみ

バトルは動きのすごさを確かめるだけの場所じゃない!! バトルだけでも十分に楽しめるだけのゲーム性を持っているぞ。それを支えるのは、じゃんけんと同じルールのシンプルなシステム。1ターンごとに戦い方を決め、勝ったほうが一方的に攻撃できる。続けて同じ種類の攻撃はできない。ステータス的に有利な攻撃を狙いすぎると、動きを見切られてしまうことも！



チャージはどの攻撃も受けるけど、次のターンで強力な攻撃ができる

姿に応じた技で攻撃!!



←手があればパンチが、足があればキックで攻撃!! 魔法が得意なタイプならいろいろな魔法を使って攻撃!! 敵の攻撃を読んでアタック！

同じ手は連続して出せない



➡相手も前のターンに使った技を選べない。残ったコマンドから、相手の選ぶコマンドに勝つか、あいこになる技を選ぶのだ

4つのコマンドはそれぞれボタンに対応



←相手に自分が何を選んだのかがわからないのだ

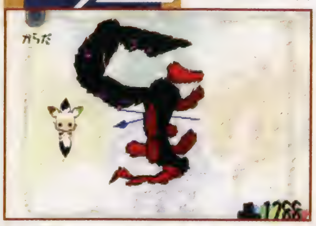
グラモン先取り体験(!?) 同じタイトーから出た『ラクガキ王国』をプレイ

タイトーへの取材により『グラモンバトル』の基本的なシステムが、PS2で発売中の『ラクガキ王国』とほぼ同様であることが判明!! 絵心のない人でも楽しめるか確かめるべく、2人の編集者がラクガキ作りに挑戦!! 多少絵の心得があっても、ものすごい面倒くさがりなハシモと、絵にはまったく自信のない和尚が、多少触っただけのゲームでいったいどこまでのものが作れるか…。ダメダメコンビの行く末を見て、自分ならもっとうまくスゴイ物が作れると安心したり、こんなのが作りたいと想像したりしてくれ。

作る人① ハシモ



←それなりにイラストなんぞが描けるはずなのだが、この者めんどくさがりなこと風の如し!! ブランクが約3年

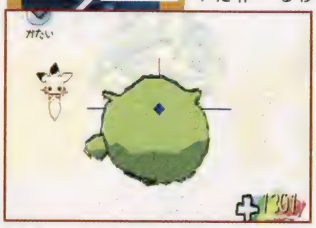


⬆練習で謎のナマモノを大量生産。いわく「戦えればそれでいいじゃろ？」…ダメです

作る人② 和尚



←見るのはスキだけど自分で描くとなると、おばQが精一杯。萌えキャラを作るといきまいていたのだができた物は…



⬆遊星から来た物体X…を作っているわけではない。まじめにやってますよ？ 本当に



ハシモ作
マッスルの闇鍋より
マッスルオバケ

←本当にあった怖いマッスルのマスコット、マッスルオバケ（今命名）。手抜きとか言ったらダメー!! 制作時間15分の超大作。似てるでしょ



和尚作
進め！ 天任家族より
謎の動物

←謎の動物…ってこんな感じでしたっけ？ まぁ、大体これであっているような気がするんでOKでしょう。…この辺が精一杯ですよ

コダワリのある制作スタッフにインタビュー 直撃!! ガラクタスタジオ!

ゲームシステムの基本部分を手がけているのは、タイトーの中にあるガラクタスタジオという開発スタッフだ。独自のコダワリを持って活動する彼らに、今回の『グラモンバトル』でこだわった点を直撃取材!!

――まず、簡単なプロフィールと自己紹介をお願いします。

井上　井上といいまして、タイトーの中ではですね、開発の第三開発というところの責任者をしています。第三開発という所の中にガラクタスタジオというのがありまして、PS2版なんですけども、『ラクガキ王国』というゲームを製作したスタッフがメインで仕事をしているっていう感じです。

自分自身は『ラクガキ王国』は最初からじゃなく、実は途中から参加してます。その前はPS2で、知っている人少ないと思うんですけど（笑）『うちゅ～じんってなぁに？』っていうゲームを…。iモードをPS2に繋いで、宇宙人をサーバーから引っ張り出してきてお話をするような…。ワリと斬新なものとか、今まで見たことないものにすぐ興味持ってしまうみたいで…喜びも反省も大きいんですよね（笑）。

――GCソフト開発は初めてですよね。他と比べてみてどうですか？

井上　このタイトルに限っては、PS2のもとネタというか、『ラクガキ王国』というベースがあるので、PS2で動かしていたプログラム部分の移植が難しかったりとか、その辺で苦労したりとかの部分はあります。新規の部分は割りとすんなりいってますね。まぁ、つくりやすいです。

――今回、気を使った点、こだわった点などがあれば教えてください。

井上　グラモンを作るときの、ツール的なチュートリアルです！　これまだわかんないんですけども、かなり小さなお子さんも遊んでもらえると思ってますんで、ゲームとしてはびっくりするくらい基礎的なことから、全部音声ナビゲーションでノートやツールのチュートリアルをかませてあります。

――ゲームを知らない人でも、キャラが動かせるくらいでしょうか？

井上　逆にゲームを触ったことのないお父さんとか、お母さんとかが子供に薦められてやったときのことも想定して、カーソルの動かし方くらいからやってますね。そういった点は、前作の中ではワリと、ポン突き放した形になっていたので。



↑神奈川県の海老名にあるタイトーの開発室。この中でお話をうかがってきました

――パーツを集めてから、自分で使い方を探してましたもんね。

井上　ええ、めんどくさそうに見えるというか…実際は、非常に簡単に形がぽんぽんできてくるというツールなんですけれどもね。だから、もう、ほんとに自分のキャラを描いて動かすことを純粋に楽しんでもらおうということで、誰が触っても、間違いなく描き方が全部わかる。そして、この不思議なツールを心置きなく満喫してもらえるような配慮はされています。

…この他にも面白いお話が聞けたのですが、今回はゲームの話を中心に。次の機会をお楽しみに！



タイトー CP開発部
第3開発グループ ガラクタスタジオ
チーフディレクター **井上治**さん

誰が触っても問題なく描き方が全部わかるツールです!!

ニンドリコラム 編集部注目! ツール系ソフトの新風か!?

ニンドリではいろんなものを作れるツールタイプのソフトに注目してきたけど、今回発表された『グラモンバトル』も、気軽に動く3Dキャラが作れるという点に期待大!!　では、これまで注目してきたツールタイプのソフトにどんなものがあったかと、これからの注目ソフトを再確認してみよう。

これからの情報に期待のツール ステージデビュー（仮） GC

E3で参考出展されたGCのゲームで、GBA用デジタルカメラで撮影したプレイヤーの顔をゲーム中のキャラに使える。質問に答えると、できるキャラの格好なども変化するぞ。カードeリーダー+にも対応する予定。だが、残念ながら発売はまったくの未定だ。


←ピクミンなどと共演!!



↑ステージ上で自分の姿のキャラが動く!!　ぜひ日本でも発売してほしいところ



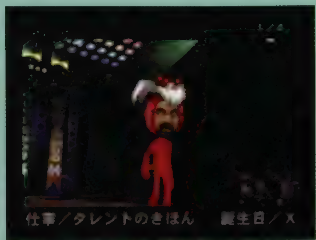
↑取り込んだキャラは最初は裸。質問に答えてキャラの姿、服装が決定される

これまでに注目してきたツール マリオアーティストシリーズ 64DD

ランドネットに入会すると、64DD本体と一緒に手に入るスターターキットに含まれていた3タイトル。どれも使いやすく、簡単なものを作るもよし、極めて、とてつもない大作を作るもよしのステキなツールだ。お互いで作ったものを連動させらたり、電話回線で作品を共有させられるなど、ゲームソフトとしては異例ともいえる画期的なシステムを搭載していたのもスゴイ!!　現在入手は非常に困難。


↑基本的な絵かきツール。スーパーファミコンで出た『マリオペイント』をパワーアップさせたようなソフトだ


↑引っ張ったりへこませたりでポリゴン人形を作れた。収録されたミニゲームもアツイ



↑素材を組み合わせてタレントを作ったら、付属のカメラで撮った人の顔をセット！

ハミダシニンドリ　『ラクガキ王国』はストーリーを進めていくと描けるものが増えて自由度があがる仕組みだったが、『グラモンバトル』では最初からいろいろ描けるようになっているらしい。





GBA			
タイトル	ボクらの太陽	ジャンル	太陽アクションRPG
発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
発売日	7月17日	備考	太陽光センサー内蔵
価格	4980円		

実際の太陽光線を、カートリッジに内蔵された太陽光センサーがリアルタイムに関知してゲームプレイに反映するという、画期的なRPG。ゲームの世界が現実世界とリンクすることで、今までにないライブ感を味わえるのだ。

太陽と友達になれるゲーム。それが『ボクタイ』

ダンジョンの奥深くに住んでいる闇の一族「イモータル」を、太陽のもとに引きずり出して浄化することで、世界に太陽を取り戻していく…。それが、太陽銃「ガン・デル・ソル」を手にした主人公・ジャンゴの使命だ。イモータルを浄化するには、太陽光が不可欠。実際に、太陽光が降り注ぐ昼間にプレイして、ゲームの世界にも太陽光を降り注がせるのだ！ 太陽の下で遊ぶゲーム。それが『ボクタイ』なのだ。



←いままでにないゲーム性だぞ



オリジナルカラーのSP同梱限定版！

←『ボクタイ』のソフトとGBA-SPがセットになった限定版も、16800円で発売される。GBA-SPはオリジナルカラーの「ジャンゴレッド&ブラック」。限定版でしか手に入らない限定色だ



ハミダシニンドリ GBA-SP同梱限定版と早期購入者特典は数に限りがあります。一部取り扱いのないお店もあるので、店頭またはコナミホットライン（電話：0570-086-573）で確認しよう！

STORY ものがたり

そう遠くはない明日
いつか来るはずの世紀末
生と死の輪廻にアンデッドが介入するとき
種の進化は止まり、種は滅びる

人々が太陽を忘れた暗黒の時代
闇の一族「イモータル」の出現により
太陽の町「サン・ミゲル」は死の街と化した
すべての生命種を「アンデッド」と化す闇の呪い
暗黒物質「ダークマター」による「吸血変異」
かつて最強のヴァンパイアハンターと
呼ばれた男も倒れ
人々の希望はうち砕かれた

だがその日
アンデッドさまようサン・ミゲルを後にする
ひとりの少年がいた
彼こそは太陽銃「ガン・デル・ソル」の後継者にして
ヴァンパイアハンターの血を引く最後の希望、
太陽少年「ジャンゴ」
彼の向かうは「イストラカン」
イモータルが引き起こした世紀末現象により
さまざまな時代と場所が混線した死の都…

CAHRACTERS キャラクター



おてんこさま

太陽がはぐくんできた全ての生命種を守るため、地上に降臨した太陽の精。主人公にイモータルやアンデッドとの戦い方を教えてくれる。



リタ

大地の巫女。地上を支える生命の社「太陽樹」を守る少女。



ジャンゴ

この物語の主人公。太陽銃「ガン・デル・ソル」の後継者にしてヴァンパイアハンター。父親の形見「深紅のマフラー」をまとい、イストラカンに挑む。

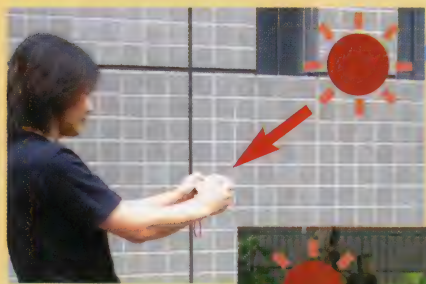
太陽光線を使って、遊ぶ「ボクタイ」。どうやって遊べばいいの?

太陽光センサーはここ!

太陽光を感知する「太陽光センサー」がカートリッジにの背面に内蔵されている。この部分に太陽光が当たるようにしてプレイすることで、ゲーム中で太陽エネルギーをチャージすることができるんだ。



↑カートリッジのこの部分に内蔵されている



GBAの場合

GBAの場合、本体の背面側にセンサーがくる。つまり太陽に向かってプレイすればいいのだ。



GBA-SPの場合

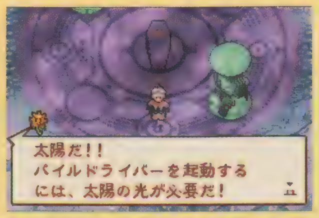
GBA-SPなら、プレイヤーの手前側にセンサーが来る。ここが影にならないようにプレイしよう。

こんな時に太陽が必要だ!

どんな時でも太陽が不可欠…というワケではない。太陽光のない室内でもプレイできるし、夜にプレイすること可能。どうしても太陽光線が必要なのは、太陽銃にエネルギーをチャージするときと、イモータルを浄化する時だ。



↑太陽光があれば銃にエネルギーをチャージできる。エネルギーがないと太陽銃は使えない



↑イモータルを浄化するためのパイルドライバーを起動するためには、太陽光線が不可欠だ

!注意! 太陽の日差しに気をつけよう

日中の太陽が照りつけている場所でプレイすれば、有利にゲームを進めることができる。でも、これからの季節の太陽光は超強力。外で遊ぶときは、適度に日陰に入ったり、帽子をかぶったりしてプレイしよう。太陽銃も、強い日差しを浴び続けているとオーバーヒートして使えなくなっちゃうんだ。

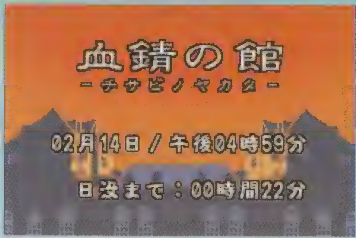


↑夏の日差しは超強力。日焼けのしすぎや、直射日光の浴びすぎには注意しよう!

ハミダシニンドリ
全国どこでプレイしても同じ環境で遊べるように調整がされている。でも、北海道の人が、沖縄でプレイすると太陽光が超強力になる…なんてことも。旅行の時に持っていくと面白いかも。

冒険の始まり。「血錆の館」

闇一族「イモータル」を倒すために、冒険へと出かける、ジャンゴ。彼が初めに向かったのは、ヴァンパイア・ロードが住む「血錆の館」だった。館の奥に身を潜めているヴァンパイア・ロードを倒し、パイルドライバーで浄化することができるのだろうか…？



昼と夜では出現する敵が変化！

館へ向かう道中、そして血錆の館の中では、様々なモンスターが行く手を阻む。中には、夜行性のモンスターもいるので、日中よりも夜の冒険の方が危険なのだ。プレイする時間によって戦い方も変わってくるぞ。


↑昼間はカラスだけしかいない場所でも…


↑夜にはアンデッドのグール（通称ボク）が！


↑昼間ならさほど強力な敵はいないのだが…


↑夜になると夜行性のモンスターが徘徊する

パイルドライバーで浄化せよ

ヴァンパイア・ロードを倒したら、ヤツの入った棺桶をパイルドライバーにセットする。そして太陽の力を借りてヤツを浄化するのだ！　抵抗するヴァンパイア・ロードに、太陽光線を浴びせかけよう。





太陽の力で浄化せよ！

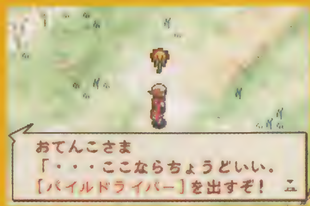


いざ館へ向けて出発！

冒険へ出かけたジャンゴが出会うのは、太陽の精「おてんこさま」。おてんこさまは、館へ行く前にパイルドライバーを召喚する。ヴァンパイア・ロードを倒してここへ連れてくるのだ！



↑ジャンゴとおてんこさまの出会い



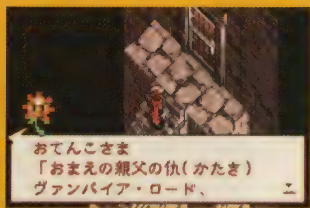
↑広場にパイルドライバーを召喚する


↑これがパイルドライバーだ


↑いざ、館へ向けて出発だ！！

ヴァンパイア・ロードと対決！

血錆の館に侵入し、奥へと進んでいくと、ジャンゴの父親の仇であるヴァンパイア・ロードとの対決が待っている。無事に倒すことができたら、ヤツの棺桶をパイルドライバーのところまで運んでいくのだ。



↑館の奥にはヴァンパイア・ロードがいる


↑ヴァンパイア・ロードの吸血攻撃が！



？ 太陽光がない時は…？

太陽光がないと、パイルドライバーを起動することができないし、太陽銃にエネルギーをチャージすることもできない。でも、昼間に太陽光を「太陽スタンド」にためておく事ができる。太陽光がないときは、そこからエネルギーをチャージしよう。


↑太陽スタンドを上手く利用しよう

ハミダシニンドリ　太陽スタンドにためたエネルギーは、太陽バンクに預けることができる。ここに預ければ利子がついてエネルギーが増えるのだ。逆に、エネルギーがないときには、暗黒ローンで借りることも…。

太陽銃「ガン・デル・ソル」。カスタマイズで敵に向かえ！

ジャンゴの持っている太陽銃は冒険の途中で手に入れることができるパーツを使ってカスタムすることができる。状況や敵に応じてカスタムする事で、戦いをより有利に進めることができるはずだ。太陽エネルギーを有効に使うためにも、カスタムパーツの特徴を把握して冒険を進めよう。



↑太陽銃は4つのパーツからなりたっている

太陽銃「ガン・デル・ソル」



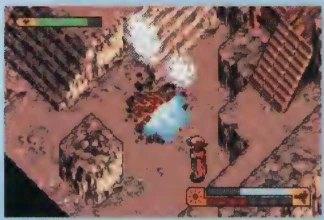
レンズ
攻撃属性をつかさどる。敵を倒し、経験値をためることでレベルアップしていく。

フレーム
攻撃タイプをつかさどる。敵の中には特定の攻撃タイプを苦手とするものもいる。

グレネード
太陽エネルギーを消費するのではなく、手に入れた弾の数だけ使うことができるサブウェポン。

バッテリー
上位のバッテリーを装備すれば、より多くの太陽エネルギーをチャージすることができる。

レンズ	ソル	太陽のレンズ。太陽エネルギーを太陽属性の攻撃エネルギーに変換する。全ての敵に効果がある。
	ルナ	月のレンズ。エネルギーを消費しない代わりに、攻撃力もない。エネルギーを節約したいときに有効。
	フレイム	炎のレンズ。氷属性の敵には有効だが、炎属性の敵には効果がない。氷を溶かすこともできる。
	フロスト	氷のレンズ。炎属性の敵には有効だが、氷属性の敵には効果がない。炎を消すこともできる。
	スター	星のレンズ。集めたエネルギーを増幅して太陽スタンドに送る。ただし、太陽銃を撃つことはできない。
フレーム	ファイター	敵をマヒさせる太陽ショットが使用できる。
	ナイト	太陽ショットとダメージを与えるスプレッドが使用可。
	フェンサー	ソードタイプのスプレッドが使用できる。振り回すと威力が増すという接近戦用のフレーム。
	アクセル	回転しながらスプレッドを放つ。敵に囲まれた時などに有効だが、エネルギー消費量が激しい。
	スピア	強力なヘビーショットを放つ。近くで当てるほど威力が増す。防御力の高い敵に有効。
	ナイフ	太陽ショットをオートで連射する。
	ビートマニア	着弾時に大きな音を発するビートショットを放つ。敵をおびき出すのに有効なフレーム。
バッテリー	シングル	基本的なバッテリー。
	ダブル	シングルの2倍のエネルギー容量を持つ。
	トリプル	シングルの3倍のエネルギー容量を持つ。
グレネード	ボム	炎属性の爆発で敵にダメージを与える。壁越しの攻撃も可能。ただし、爆発時に大きな音を出す。
	フラッシュ	強力は光で敵を気絶させる。画面上全ての敵に有効だが、効果のない敵もいる。
	スキャン	しばらくの間、普段は見えないモノが見えるようになる。カモフラージュした敵や落とし穴の一がわかる。
	ライジングサン	太陽のかけらを召喚して、画面全体に太陽の光を降り注ぐ。敵にダメージを与えたり太陽チャージが可能。


↑レンズを付け替えれば属性が変わる


↑フレームを付け替えて攻撃方法をチェンジ



「アクションRPG」としての『ボクタイ』

太陽を使ったゲームという、今までにないゲームシステムが特長の『ボクタイ』だが、そこだけにしか注目しないのは勿体ない。コナミの巨匠、小島監督が手がけた作品だけあって、アクションRPGとして面白さも十分持っているのだ。壁に張り付いて身を隠し、壁を叩いて敵をおびき寄せる、など『メタルギア』シリーズを彷彿とさせる仕様ももりこまれているのだ。また、頭を使わないと進むことができないような謎解きトラップも多数あり、太陽光線を使ったシステム以外の魅力も存分に味わってほしい。


←敵から身を隠すために壁に張り付くジャンゴ。この動作は、まさに『メタルギア』。スリルが味わえるぞ


→こんな風に算数を使った謎解きなど、様々なトラップが仕掛けられている。先に進むためには頭を使う必要もある

ハミダシニンドリ
ゲームを買ったら、取扱説明書の44ページを見てみよう。通信ケーブルを使ったアイテム交換を説明する画面には、ジャンゴ以外にある人物の名前が…。もちろんあのゲームの主人公ですな。

『MOTHER1+2』攻略本 どこよりも早い7月11日ごろ発売



任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

A5版224ページ　7月11日ごろ発売　1200円

ついに任天堂攻略本『MOTHER1+2』の発売日も正式に決まり、どこよりも早く発売できる予定だ。ページ数も224ページとかなりのボリュームで、見ごたえ、読みごたえたっぷりの内容になっているぞ。肝心の中身も冒険に詰まった人のニーズに答えられるよう、「感動のエンディングを必ず迎えられる」安心のフローチャートで導いてくれるのだ。

両作とも同じ構成の224ページ

『MOTHER』『MOTHER2』ともに、本の構成は統一されており、両タイトルを通してプレイした場合に、同じ読み方で内容を理解することができる。もちろんどちらのタイトルかわかるように、デザインで色分け。また内容に関しては大きく3つのパートに分けて攻略されていて、「システム」「攻略」「データ」と調べたい内容がピンポイントでわかるようになっている。特に攻略編はわかりやすいマップを掲載し、各区域ごとにフローチャートで攻略しているので、迷うことなく進めることができるのだ。



↑建物内で入手できるプレゼントはもちろん全て掲載。外のフィールドはマップで参照可能



↑ゲームの基本的なシステムもフォロー。移動や戦闘、PSIの使い方など基本的なものを解説

各区域ごとにチャート化した攻略編

ストーリーの進行順に訪れる区域のフローチャートを掲載し、各区域ごとに解説。その区域を訪れるのに最適な主人公のレベルも表示しているので、絶対的に不利な戦闘を避けて、安心して冒険することができるのだ。



モンスター＆アイテムがすべて分かるデータ編



出現するモンスターの解説や、アイテム、PSIの詳細データをまとめて掲載。個性的なモンスターが数多く登場するのも『MOTHER』シリーズの特徴の1つ。一覧で見るだけでも楽しい作りになっているぞ。

学校法人ニンドリ学園 COLORS

♪まーさかーりーかーついーだーニンドリャー♪
（福島県／バナナシェイクさん）

ああああ、ニンドリ学園史上最大のピンチ！ ななんと今号のメ切前日だというのに、このページ全然できてません（笑）。いや笑い事でなく…。そんなテンパリ状態なので、なにかが起こるかもしれません。こうご期待。いや期待されても…。（担当かややん）

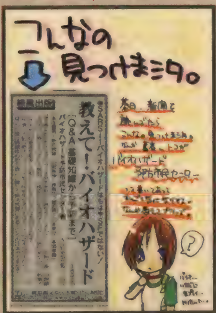
●Vol.92の103ページに書いてあるダジャレドリーム、投稿者は私ですよー。
【秋田県／ロクヨンEOさん】

●Vol.92、103ページのダジャレは私ではありません。
【埼玉県／岸利透さん】

――あうあう。今号どころか2号前から色々と起きてたみたい…。ホントすんませんっ。

●…っていうか、ぶっちゃけ来年のE3に連れてってください！ I can speak English!!
【千葉県／うちは諒さん】

――そうか！ 英語しゃべれるのなら大歓迎です！ た・だ・し…。アメリカで1週間取材した後は、1～2週間の間ずぅ～っと編集部にカンヅメになって仕事しっぱなしだけど…。それでもやりたい？ というか、あとマジで取材中は歩きっぱなし立ちっぱなしです。ホント足がジンジンします。オススメしませんっ。



（滋賀県／裕竜也さん）「やさしく解説」だって。読みたいかも…。市民センターってのがリアルでいいですな（笑）

●がんばれよ。
【宮城県／むむむ～さん】

――お前もがんばれよ（ジミー）。

●妹が『ギフトピア』のピービーさんにハマってしまいました。どうすればいいのでしょうか…？
【茨城県／皐月つらさん】

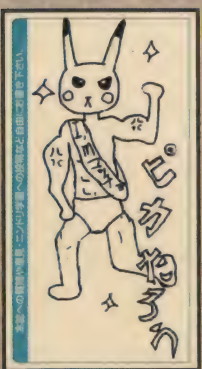
――『ギフトピア』に詳しくない人のために説明すると、ピービーさんはいわゆるオカマさん。…いや、別に好きになっちゃって全然OKなんじゃないでしょーか。っていうか、ピービーいい奴だよー。夜中に彼（彼女？）のバーに行って、BGMに聴き惚れたり。特にゲーム後半のピービーは必見です。

●ニンドリニャーな私ですが実は美術部部長なんです。前の部長もニンドリニャーで後輩にもニンドリニャーがいて、部長3代連続ニンドリニャーになれるかも!? かややんさんは中学時代何部でしたか？
【埼玉県／はちにゃさん】

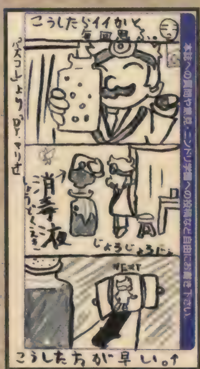
――中学では写真部。入学したての頃に誘われてヘロ～ンと。暗い部屋で写真を現像するのって楽しいっすよん。んで、高校のときはパソコン使う部。とはいえ部室にマシンがなくて（泣）自分のパソコンを持ってきて、ちゃちいゲームを作ってましたよええ。文化系だなー。球技は好きだけどもっぱら遊びでした。



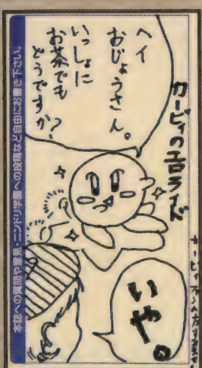
（愛知県／マリオ子さん）ね、この方なくして任天堂キャラの声はありえません



（静岡県／ピカたろうさん）マッスルイガリンがゲットしたピカチュウはこうなるらしいよ



（群馬県／北紀亜めどるさん）いちいちカプセルで消すより早いけど…。ゲームにはならない…



（愛知県／のんのさん）「エロライド」ね（笑）。ワープスターに乗ってかっさらうのかカービィ!?



（石川県／マリオリマーさん）同じタイツ仲間ってかっ（笑）。隠しキャラでいないかなぁ（希望）

オラが村のお宝自慢

Treasure No.47

どせいさん風鈴（手作り）



会社にナイショで夜中にこっそり作りました。鼻をふくらますのが大変でした。吹きガラスの世界ではNo.1の『MOTHER』好きだと思っています。いやしキャラのどせいさんで、暑い夏を乗り切ってくださいね。
【愛知県／ー08さん★】

……おおおおお！ これ手作りですかー!! スゴイ！ 苦労したという鼻のところ、どせいさんらしいプックリ感が出てナイスです！ ちり～んという音、もの凄くなごみます。どうもありがとー!!

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（いかにもカッペイさんが乗ってそうな舟、とかね）も大歓迎ですよー。

今号の目標

家の近くの山に隕石が落ちたらカクゴを決める。
【和歌山県／田尻康之さん】



（滋賀県／くに鳥さん）
命名・ぽろり若松

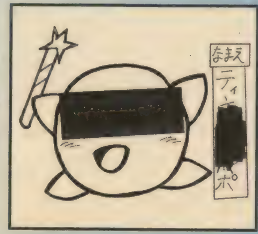
本名ニンドリーナ田中女史にペンネームをつけてみてね。イラストでもOKかもしれませんのでよろしく！

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園フリートーク」係 まで

ダジャレドリーム　ゲームボーイアドバンス by父
【滋賀県／MAIMOさん】
まー、2文字違うだけでエライ違いだ。

今週の日直さん

名前：犯人のカービィ
※プライバシー保護のため、各データ（技・習性・弱点・特徴・好物など）はナイショ♪ ス○フィーから「星の」の肩書きを盗んだ疑いで逮捕された。
【北海道／CoC八杉克政さん】



名前：プチガノン
特徴：イチゴ味
欠点：腐る
自己PR：特許出願中
【埼玉県／大和慈さん】



――てなわけで、フリートークを拡大しています。実はどのコーナーよりもフリートーク宛ての投稿が一番多かったりするので、ご愛顧感謝記念で。

●学校で履歴書を書く練習がありました。ニンドリ編集部に出すつもりで志望動機などを書きました。練習でしたけど、半分本気です。フフフフ(意味深)。
【群馬県／青いミニドラさん】

――そーゆー声がかかるのはニンドリが愛されてる証拠だと思います。嬉しい嬉しいっ。ちなみに去年入った本郷たちは「フロムエー」で募集したんですよ(旧ニンスタはそうやってたみたい)。しばらく募集する予定はないんだけどね。かややんや宝山りふぁはスカウトです。基準は任天堂愛のある人。

●ニンドリの発売日が2日ほど遅れます。日曜日を挟むと3日遅れます。そろそろどうにかしてください！
【鹿児島県／鎌倉統陣さん】

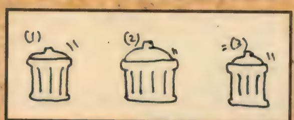
――ううう、すまんです。これはばっかりは編集部の力がおよびません。本の流通の都合で、本を印刷している東京から遠くなるほど、発売日が遅くなってしまってます。…ひょっとしてメ切を早くすれば発売日守れるのかな…。いやそうすると本のクオリティが下がるし…。難しい問題です。

●通勤に2時間かかって大変です。
【千葉県／チェリオカービィさん】

――今年就職した人だね。大丈夫！かややんは前の会社で往復5時間かかってたよ！下には下がいるのだ(笑)。

クイズ ニンドレア

●ここに3つのゴミ箱があります。どれに誰が入っているか答えなさい。



【神奈川県／野菜風船さん】

●問題です。フォックスの出身地は次のうちどれ？
Aガラパゴス諸島 Bハイラル平原 C北海道・富良野 Dシベリア
【栃木県／kanonさん】

●『MOTHER2』のネスといえば？
APKフラッシュ B実はロボット Cゴマと話せる Dキムタクのファン
【北海道／チェリー♪さん】

●リンクの妹は？
Aアリル Bおばあちゃん C女装したチンクル Dゴリエ
【福島県／むらともさん】

ドリーム大予言 信じなさい 信じなさい…

●劇団四季のミュージカル「マンマミーヤ」にマリオが登場。もしくはチャールズ・マチネーさん。
【神奈川県／青木俊輔さん】

●実はディズニーランドのパレードで、テトラ海賊団の船と赤獅子の王が出てくるらしい。信じなさい信じなさい…。
【大阪府／水鋼火綱さん★】

●『マリオカートGC』が発売される日に、ボクの自伝も出ます。みんな買ってね。…by赤ピクミン。
【大阪府／いとこんさん】

●ニンドリが100号を達成する記念に、応募者全員に64DDがプレゼントされるらしい。信じなさい信じなさい…。
【秋田県／ひろ～さん】

学園父母の会 お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●おばあちゃんに、マリオとルイージの違いを教えたい。
【群馬県／youさん】

●「すすめ！天任家族」で、かあさんがMOTHER病にかかっているのを読んで、ウチの母が「そうよ！『MOTHER』復活なんだから私も！」と言い、少女になろうとしている。応援したいとは思うんだけど、ちょっとね。
【長崎県／はくとさん★】

●『ファイアーエムブレム』でクラスチェンジすると、「あ！進化した！」と母は言います。『ポケモン』と勘違いしてるみたい。
【大分県／タライとホースさん】

こんな○○はイヤだ！

●借金をしている、みしらぬネコ。しかも借りてる相手がたぬきちさん。
【兵庫県／亜希子さん】

●ポケモンの攻撃「いやなおと」を使うと、ゲームから本当にイヤな音が聞こえる。
【大阪府／TKRさん】

●グラフィックがアニメ調を通り越して、らくがき調になってしまった『ゼルダ』の新作。
【京都府／ちゅちゅさん】

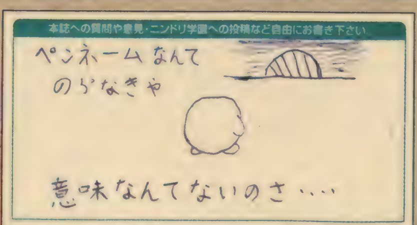
●こんなポケモンはいやだ！ 通信対戦すると、相手のところへ引っ越してしまう。たまに勝手に旅へ出たりもする。題して『ポケモンの森+』。
【神奈川県／はるりん&はるままさん】

●実はマリオではなく、ルイージが兄さん。
【茨城県／鳳凰さん】

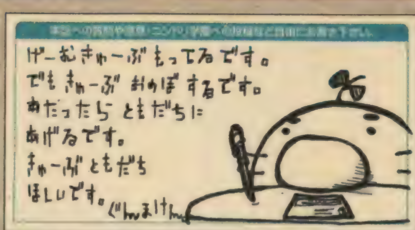
●サオヘンは、実はキノコ王国のスパイだった！
【北海道／ものしリンクさん】

●眼光するどい、どせいさん。
【愛知県／ちろろさん】

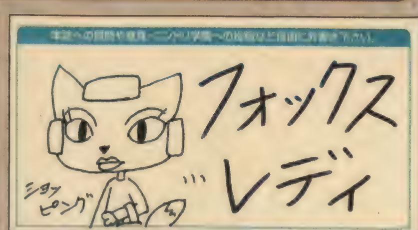
一発！芸達者 誉(ほまれ)



(宮城県／スーザンさん)沈む夕日にめんじて掲載しましょー。ペンネームのない人ほどオモロイこと書いてたりします。時々

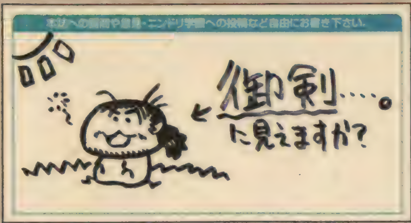


(静岡県／たれこさん)当たらなくてゴメンね。『カービィのエアライド』とかで一緒に遊んでちょ。ぐんまけん

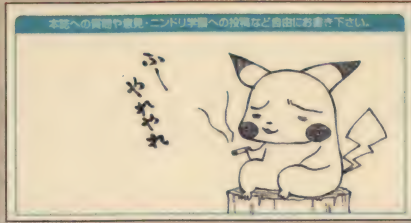


(長野県／マヨネーズパンさん★)なぜだか目が離せない雰囲気が…。アーウィンでスーパーまでカッ飛ばすんでしょーか(笑)

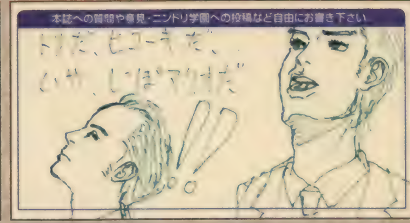
お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



（奈良県／なめこさん）念のため解説しておくと、『ソウルキャリバーII』ね。『風のタクト』に来たらこんな顔になるでしょう



（鳥取県／へっぽこ侍さん）ただ今〆切当日の午後3時！ 本当に間に合うんでしょうか…。 日本一臨場感ある読者ページです(笑)



（神奈川県／Q占人さん）もうすぐ発売ですな。あなたの町でも、ふと空を見上げるとマリオが飛んでるかも(ありえません)

一発！芸達者 誉

正夢、アホ夢、私のドリーム

●『MOTHER1+2』を予約した日、さっそくゲームをしてる夢を見た。しかし、拾ったアクセサリーは「ヨダレを防ぐ効果がある」。なんじゃそりゃ〜っ。

【京都府／梓理宇奈さん】

●クッパとピクミンが2人羽織をやっていた。クッパのトゲが刺さって、ピクミンが泣いていた。

【神奈川県／4分のさん】

●夢の中でリンクがサルベージをしていた。海から引き上げた宝箱には、なんと今までに出たニンドリが94冊全部入ってた！欲しい！

【新潟県／今日耳日曜さん】

●ピクミンとたわむれるという、ほのぼのした夢を見たかったが、ふと気づくとガサツな私はピクミンを潰しまくってしまいそうで、不可能だという結論に達した。

【栃木県／エマニアさん】

●学校の授業で、先生が黒板に書く文字がどせいさんの字だった。

【岩手県／ミュウ2さん】

●夢の中で、ボクは口の中に空気をたくさん詰め、両手に持ったウチワをバタバタさせて空を飛んでいた。隣でカービィも一緒に飛んでいて爽快だった。

【東京都／ミサイルさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●ゲップがけっこうヒドイので、知人から“ゲップー”というあだ名で呼ばれそうになりました。

【新潟県／竜堂終さん】

●僕の名前は、任天堂の社長と同じ“聡”です。いつも“さとし”と間違えられます。社長、もっとメディアに登場して“さとる”をアピールしてほしいなぁ…。

【岡山県／サトっちさん】

●『スターフォックス』の方々、新作が出るたびに歳とって、そのうちペッピーがいなくなるんじゃないかと心配です…。

【秋田県／平野忠清さん】

●『ポケモン』でバトルに登場するワザって、リアルに想像するとグロいかも…。グラエナの「かみくだく」！ピカチュウが砕かれちゃう…（泣）。「きりさく」なんてもっとヒドいかも…。

【神奈川県／マチ・ルシルフルさん】

●昼休み、クラスの女子が「宇宙人はいる！どせいさんはいる！」って言ってた。

【愛知県／ヒゲフカさん】

●試験の問題文に、Rutgers Collegeって出てきました！…ルトガー大学？ どんなんよ…。

【千葉県／げんるいさん】

●口ヒゲを生やしている社会の先生がいます。こっそりみんなでマリオと呼んでました。でも今はドバイです。

【愛知県／くちグセさん】

●ひょっとして、「ニュースドリーム」を描いてるみすりんって、「フォーチュン・クエスト」のイラスト描いてたりしますか？ 私あの小説の筆者さんの大ファンなんです！TRPGのリプレイも（ってゆーか全巻）持ってますよ。

【大阪府／みすたぁぽんさん】

―はーい、たしかお仕事されたって話を聞いてます。あとは、某K栄さんの美形さん勢揃いゲームの本とかも…。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ もし自分が友達になるとしたら マリオとクッパ、どっち？

・マリオ・

●マリオと一緒に冒険したい！

【大阪府／ピーチ・マジシャンさん他いっぱい】

●ステキなヒゲをどうやってカットしているのか教えてほしい。そしたらウチの父を…。

【鹿児島県／ユイトさん】

●カメより人間のほうが…。

【愛知県／キューブexさん】

●ルイージと友達になりたいから♪

【福岡県／ユックックイックさん】

●ヨッシーに乗ってみたい。

【岐阜県／鍍女さん】

●マリオのクツをじっくり見たいから（数100匹のカメを踏んできたクツだし…！）。

【北海道／無しさん】

●クッパと友達になったら、マリオにやられるから。

【北海道／ボンドさん】

●クッパと一緒に悪巧みしたくない。

【福島県／リーフォスさん】

・クッパ・

●なんかおもしろそう。

【長野県／土肯井Sanさん他多数】

●嫌な人をやっつけてくれそう。

【千葉県／かび丸さん】

●一緒に酒を呑み交わしたい！

【千葉県／郷山田さん】

●コキ使います！ 友達だろうがなんだろうがコキ使います！

【富山県／ルイファンさん】

●『サンシャイン』での息子思いなクッパに胸キュンしました♪

【大阪府／鈴藍？さん】

●一緒にピーチを誘拐したい。

【千葉県／カイリューさん】

●一緒にアホな計画を立てて悪さをしたいです（笑）。

【鹿児島県／刃さん】

●『パーティ4』で優しかったから。

【群馬県／ささパンダさん】

●奥さんを紹介してもらう！

【E-mail／柳沢あやさん】

―というわけで、意外というかなんというか、けっこうな差がついてクッパが勝利しました〜。最近のゲームで、クッパは好感度がアップしてるのかもしれません。「カート」や「ゴルフ」でも強いだろうなぁ…。では次々回のお題を。

攻略本は読む派？ 読まない派？

Vol.96→7/19締め切り　（徳島県／ナトミさんからのリクエスト）

「このコーナー続けて!」という声が多かったので続けます。読むor読まない理由教えてね。

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします！

毎号5名にカンバッチプレゼント！

ダジャレドリーム

“シャイ人間・ソウル通”

【愛知県／まりもさん】

韓国の首都に詳しい人は、みんなシャイらしい…。元ニンドリ副編集長のわたるもそうなのか!?

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いた インプレッション

ゲームの通信簿

1本のゲームソフトを取り上げて感想や評論をしたり、その他のゲームな話題をみんなで真剣に考えちゃいましょう、というのがこのコーナーの主旨です。長い文章でも、それから短い言葉でもいいから、ココロに響く意見、待ってますよー！

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名(またはテーマ)、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前(ペンネーム)を忘れずにね！

SFC スターフォックス
能動的に見るCG
【北海道／Narrさん】

SFC「スターフォックス」(以下「SF」)のCGは「カクカク」だ。N64「スターフォックス64」(以下「SF64」)のは「リアル」。

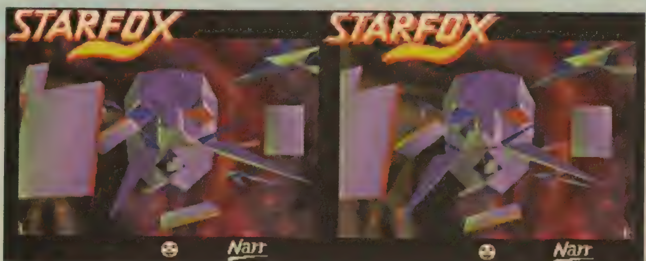
多くの人は「「SF64」のCGは、「SF」のより良い」と言うだろう。しかし私は「どっちも良い！」と言いたい。「SF64」は描き込まれていて、誰が見ても臨場感がある。これに異論はないでしょう。「SF」はどうか。見方によっては臨場感がある、と私は思うのだ。

「SF64」のCGは、「具体的なCG」と言える。誰が見ても臨場感がある、と私は思うのだ。「SF64」のCGは、「具体的なCG」と言える。誰が見てもリアルな反面、ユーザーに勝手な想像を許さない。言わば「受動的に見えるCG」だ。

逆に、「SF」は「抽象的・記号的なCG」と言える！　例えばアンドルフの顔。これ以上ポリゴンを減らせない、ってくらい単純。しかし表情豊かだ。目にビームが当たると、すごく痛そう。単純なCGが、要点をとらえて動くからこそ可能な、すばらしい芸術性。言わば、「ユーザーが能動的に想像するCG」だ！　これは「風のタクト」も同じかも。

最後に、考えてもらいたい。少数の積み木みたいな部品だけで、個性的なキャラクターを何十種類もデザインし、かつゲームの中で動かすということがあなたにできるだろうか？　私には無理(当然だ)！　あーあ、幻の「SF2」、遊んでみたいなあ。

—当時のハードの性能に合わせて設計しているからこそ、『SF』のアーウィンも美しいわけで。スーファミだから動きがカクカクしているのは仕方ないんだけど、その中で操作性がめちゃめちゃイイってのがスゴイです。単純にfps(数字が多いほど動きがなめらかなことを表す単位)の差だけで操作性、ゲーム性が決まるわけではないことが分かるよね。



←てなわけでNarrさんがポリゴンスタジオで作った絵。飛び出して見えるかな？

伝わらない
【埼玉県／摩利遁さん】

E3で、任天堂はGCが日本で決して好調とは言えない点について反省した。ということは、今後GCならではの新しい遊びを惜しげもなく披露し、我々任天堂ファンや、GCを持ってない人たちにも興味を持ってもらえるような企画を発表して大アピールしてくれるのだろう、と当然考えたい。

だがしかし、日本で最大の任天堂イベント「スペースワールド」は今年も行われない。なぜだ？ 本当に反省しているのか？ 任天堂ファンにとっては2年連続で開催されない状況に、かなり幻滅している。もちろん、任天堂にもいろいろ事情があるだろう。しかし、E3にあれだけ力を注いで、国内ではイベントに消極的なのは理解できない。遠いアメリカで開かれるE3で、新作がどうの連動がどうのと言われても、日本のユーザーにはまるっきり伝わってこない。ゲーム雑誌の記事を読んだところで、現地に行った人がうらやましいと思うだけだ。

任天堂のゲームの多くは、とにかく一度触ってみれば面白さの分かるものが多い。しかし、それは逆に触らなければ伝わらないということ。ゲームショップに置かれている「月刊任天堂」だけでは、ハッキリ言って物足りないのだ。

様々なゲームを体験でき、任天堂スタッフの方々から直に解説してもらえる。全国から集まった任天堂ファンと交流もできる。そんな素晴らしいスペースワールドを開催しないことが、任天堂にとってマイナスになることはあれ、プラスにはならないと思うのだが。

反省なんて、今どき猿の芸でもやらない。そこから進化した人間が、いや人間の中でも類い希なる想像力、技術、才能を持った任天堂のスタッフが、このままでいるはずがない、きっとなにかやってくれると、私は信じている。

—スペースワールドの一番の問題点は、地方に住んでいる人は会場へ行くのが難しいこと。それから、任天堂に興味のある人だけが集まってしまう点。それよりも、休日に人の集まる場所(東京なら銀座とか渋谷とか)で、買い物の途中に任天堂イベントを見る、みたいな雰囲気のほうが効果的なんじゃないかと思うんだけど、どうでしょうか？

川柳インプレッション

「RUNE II」(体験版)

●必ずね いい所でね 終わるんだ
体験版の これは約束
【埼玉県／飛雲柳さん】

「ドクターマリオ」

●患者見ず ウィルス消しに 没頭中
『パズルコレクション』が出る前はずっとこう思ってました…。
【愛知県／惠ヲさん】

一言インプレッション

●「PYORO」。それは自分との戦い。一度ハマるとやめられない。みんなでハマろう「PYORO」！(ちなみに自分のベストは4万3980点)
【岐阜県／シリウスさん】

—ちなみに『メイド イン ワリオ』のプチゲームね。

●「どうぶつの森+」には、おいしそうなヤツがたくさんいる。ああ、おくたろう食べたい…。
【岡山県／壺卯さん】

●「ファイアーエムブレム」で数々の"男の友情"を見てきましたが、まさかホンモノが出てくるとは思いませんでした!!　レとルの人…。支援って素晴らしい(笑)。
【徳島県／みるくさん】

●「F-ZERO GX」のジェームズ・マクラウド、俺は絶対認めねェ!!!
【福島県／ZENZO→さん】

●「エムブレム」、攻撃できない人を取り囲んで集中攻撃するのはなにかイジメのような気がする。
【大阪府／Lizardonさん】

●ソニーの新機種PSXに対抗して、任天堂(松下)もハードディスク録画できるGCを出すべき！
【神奈川県／Q仙人さん】

—出すなら松下ですね。DVD&HDレコーダーには定評がありますし。

ダジャレドリーム

まとりつくッス リーデッド(マトリックス リローデッド)
【香川県／ほなーか咲川さん】

そーか、そーゆー映画だったのか！

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

お宝ゲーム 古tion イニシエーション

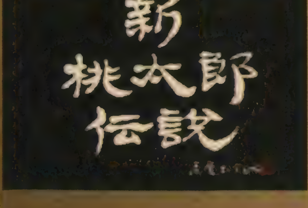
これは、ひどく昔に発売された古(イニシエ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

儀式 19

新桃太郎伝説

(東京都／ほんさんのリクエスト)

機種………スーパーファミコン
発売元……ハドソン
ジャンル…RPG
発売日……1993年12月24日
価格………9800円
プレイ人数……1人



匠の技が生きる、和風RPGシリーズの最高傑作!

90年代前半の、RPGがいちばん面白かった時期(個人的見解)の作品が次々とリメイクされて嬉しい限り。今回は「天外魔境Ⅱ」のハドソンが出した、もう1つの和風RPGの傑作を紹介。

「新桃太郎伝説」は、1987年にファミコンで発売されたRPG「桃太郎伝説」の正当な続編。『桃伝』シリーズは「桃太郎電鉄」に負けず劣らず、様々なリメイク・続編が各種ハードで発売されていますが、この「新桃」が最高の出来! と言い切ってしまいましょう。それどころか、SFCで発売されたあらゆるRPGの中でも最高峰に属する出来かもしれません(と、復活を願って絶賛してみる)。

ファミコン、PCエンジン版ではおちゃらけ度が強く感じられた「桃伝」ですが、「新桃」はおとぎ話が元とは思えぬほどの重厚なストーリーとなっています。加えて歯ごたえのある謎解きや戦闘、和楽器も上手く取り入れた印象的な音楽(作曲はサザンオールスターズの関口和之氏)、ところどころに散りばめられたアイデアの光るイベントなど、「RPG過渡期」を体験してきたちょっと年齢層高めのユーザーをもうならせる完成度の高さでやりごたえも充分でした。「職人さんの丁寧な仕事」という言葉が浮かんでくるあたり、実に「日本的」なゲームです。 (本郷)

極限までこだわった戦闘システムを見よ!

凝りまくった戦闘は「新桃」の売りのひとつ。仲間たちはもちろん、ザコを含む敵すべてが「必殺技」といえる特殊攻撃を持っているのがスゴい! 戦闘バランスはシビアだが、それもボタン連打の単調な戦闘になることを避けんがため。体力ギリギリの戦いになるボス戦の緊張感は病みつきになるぞ。


↑ボス戦はもちろん、あらゆる戦闘が町イベント並の「濃さ」を持っている


↑ザコ戦でも常に頭を使い続ける必要があるので、ボケ予防にも最適だ(たぶん)

仲間は15人以上上!


↑頼れる実力者からネタ的なムードメーカーまで、仲間も超個性的



↑FC版の正当な続編だが、話は「桃伝」とは思えないほどのシリアスな展開を見せる

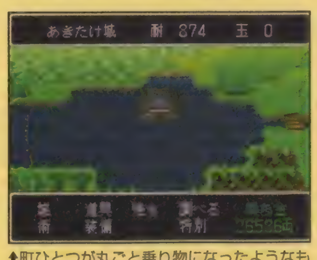

↑遠近法のマップや、仲間が好き勝手にフィールドを歩いているのが斬新だった

『桃鉄』シリーズのは毎年新作が出ているけど、RPGもたまには出して欲しいと思う今日この頃。

スケール大きすぎ? お城を改造して移動要塞に!

RPGに乗り物は多数あれど、「新桃」の"城"ほどスケールの大きいものも珍しい。話の中盤で、桃太郎が城を建てるイベントがあるのだが、この城はお金を出して改築することでどんどんパワーアップしていくのだ。パーティから外れた仲間を待機させられるほか、からくり仕掛けで空を飛び、最終的には海底も移動できるようになる。さらに大砲までつければ、もう完璧な移動要塞。また、城には名前も自由につけられるのだが、友人と「あきたけ城」でカブったときは驚いた(余談)。


↑城には仲間を交代できるほか、道具屋や宿屋などの設備もある



↑町ひとつが丸ごと乗り物になったようなもの。城塞と呼ぶにふさわしい姿だ


↑城で移動中にも敵は出現する。備え付けの砲台をぶっ放して攻撃しちゃえ!



第45講 レディ、カムバーック！の巻

Vol.92でレディ復活希望のハガキを募集したが、ちょっとだけ来たのでニュータイトルイラストでちょっとだけ復活したりして。仙人、シミを消して耳毛を増毛。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だってカラーだし。

Vol.92の本コーナーに関してのお詫びと訂正から。あーうー。「ゲームキューブの内蔵時計の電源となるような電池は見当たらない」と書きましたが、本体全面にあるコントローラ接続基板にしっかりとリチウム電池が搭載されています。これが時計の電源になっておりますじゃ。質問には「電源を入れないでいると時計がリセットされたりしないか」とあったが、電源とは無関係に時計はちゃんと動作するというわけじゃな。ただ、何年か後に電池を交換する必要があるのじゃな。

ついでに余談。CD-ROMを使用した初のハード、PCエンジンの「CD-ROM²」な、『天外魔境II』がGCでリバイバルするとあって、ニンドリで存在を知った読者もいるのではないかな。セーブデータのバックアップは「CD-ROM²」本体内蔵のRAMでやってたのじゃけど、その電源にはコンデンサを使用しておったのじゃよ。1ヶ月くらい本体の電源を入れないでいるとコンデンサが放電しきってしまい、セーブデータが飛ぶというステキな仕様でした。

そんなわけで、たくさんの読者からツッコミを頂きました。どうもすみませんでした。ペコリ。

Q コード改造とはなんですか？

（群馬県／青いミニドラ）

メーカー非公認のゲーム改造ハードというモノがある。それを本体に接続して画面上で「改造コード」を入力すると、本体RAM上のデータを改ざんし、レベルや所持金を最大にしたり、キャラを無敵にしたりといったインチキが可能になるという、あまり感心せんシロモノじゃ。改造コードは、RAMのアドレスと、変更データから成り立っておる。例えば、残りキャラ数が保存されておるRAM上のアドレスを指定し、数値を99に変更してしまうといった具合じゃな。改造コードの専門誌やインターネット上の情報サイトもあるので、全く知識が無い人でもコードを丸写しすれば改造は可能なのじゃが…

ゲームの楽しみ方は人それぞれでええとは思うが、わしはこういうの好かんですよ。仕組み自体はちょっと面白いので、豆知識として知っておいてもええじゃろうけど、ゲーム改造は違法とした判例もあることじゃし、ニンドリャーのみんなにはやって欲しくないです。やっぱり「こんぼう」や「かわのたて」で苦戦するところから、コツコツ積み重ねるから面白いんじゃよね。

Q 『どうぶつの森+』と『e+』は同じ容量なのに、なぜ家具やイベントなどのデータを追加できるのですか。

（宮城県／リンクン）

Q 容量が多い光ディスクでも圧縮することがあるのでしょうか？

（千葉県／かきくけ昆布）

ビデオに例えてみようか。『+』が1時間番組、『e＋』が1時間半番組とする。どちらも120分テープに十分録画できるじゃろ。GCのディスク容量は1.5GBじゃが、1.5GB使い切ってるゲームはまだほとんど無いじゃろうね。逆に1.5GBを超える容量のゲームのデータを圧縮し、1.5GBに収めるケースも今後出てくると思うぞ。圧縮にも限界があるので、10GBを1.5GBにするというのは無理な話じゃが、2GBを1.5GBにする程度ならあり得る話じゃ。

デス仙人の 人生一発勝負（仮）

●仙人は競馬派？　競輪派？

（宮崎県／マ～くん）

基本的に胴元が儲かるシステムや運任せのギャンブルはやらんですね。パチンコも然り。相場派じゃな。

●人生にギャンブルは必要ですか？

（神奈川県／青木俊輔）

儲かった人の陰には損してる人もいること、そして大多数が損してる人になることを十分に理解して、遊びと割り切れるならアリかな。わしは生活に影響の無い範囲でですが、株式市場でかなーり損してるよ。カブリバさんの「かぶ」のようにはいかんのう…。

●赤ちゃんは「生後」、死んだ人が生きていた時のことは「生前」。これ、どういうことですか？

（兵庫県／夜空には星が降る）

同じ「生」という字でも、赤ちゃんのは「生まれる」、死んだ人のは「生きる」と意味が違うところがポイントかのう。「誕生後」、「前に生きていた」と考えて納得してちょーよ。

●デスペラード学園を作るのは大変でしたか？　レディのコーナーはなぜなくなったのですか？

（石川県／ぶくどん）

学園、コーナーごとのハガキの仕分けとか、地味な作業はかややん先生がやってくれたし、ずいぶんと楽しく作らせていただきましたじゃよ。スケジュールは大変じゃったけど。レディはわしのセクハラに耐えられなくなった。ってのはリアルですがウソです。

●なんか食わせろ。

（岡山県／白いマルス）

おうおう、ちょっと事務所まで来いや。ルートビア飲ませてやるぞ。

●ルートビアに野菜ジュースを入れるといいです。わかりましたか。

（震住所／匿名）

で、誰が飲むんじゃ。白いマルスか。

●仙人の家はどんな家？

（神奈川県／細見泰史）

ヘーベルハウスです。築15年。

●受験生です。落ちないようにがんばります。

（岩手県／花）

まあ適度にな。何事も根詰めすぎはよくないのでな。ゲームも遊ぶとええ。

●エロっちうのは風でパンチラとか電車で向かいに座ってるOLの秘密の三角地帯とか、突発的に起こるハレンチごとを楽しむものであって、エロ本とかあからさまにエロいのは本当のエロでは一以下略一

（千葉県／緑山田）

有難いお話の途中じゃが、また次号。

はみだしデス仙人

Q GCにGBプレーヤーとモデムアダプタを一緒につけてもいいでしょうか。（栃木県／マリオ165）

A 大丈夫じゃよ。わしはそのまま両方接続できるってのはナイス設計じゃと思いました。

お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

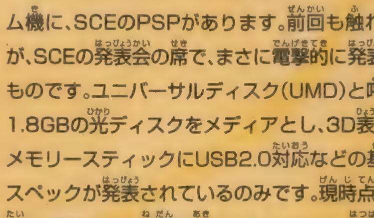
ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。今号の「トニーホーク」特集（100ページ）でも、インタビュアーとして活躍しています。

2003 E3レポート(3) GBAと競合しない？ 新型携帯ハードたち

過去2回にわたってこの欄では、先に開かれたE3の模様をレポートしてまいりました。既にご紹介したとおり、今回のショウは例年と比べ、地味な雰囲気の漂うものでした。これは、ソフト会社各社の業績懸念から来る緊縮予算に加え、ハードメーカ各社のゲーム機の発売から数年経っていたということも影響しているのでしょう。そんな中で積極的に存在をアピールしていたのが、新規参入のノキアでした。ノキアとは、北欧はフィンランドの携帯電話機メーカーで、世界トップのシェアを持っている会社です。その会社が、携帯電話機兼ゲーム機のハード「N-Gage」を引っさげて、E3に登場したのです。この新型「ゲーム機」、以前にこの欄でもちらっとご紹介しましたが、ヨーロッパなどでは既に公開済み。それでも今回のE3が北米で初のお披露目ということで、かなり力の入ったプレゼンテーションを行っていました。実際、発表会の会場にも多くの人々が詰めかけ、少し遅れて到着した私は、本会場の模様を別のホールから中継で見る羽目になってしまいました。ノキアは、セガ、アクティビジョン、THQ、といった大手ソフトメーカーの協力を得ていることもあり、「ソニック」「スーパーモンキーボール」「トニーホーク」「トゥームレイダー」などのゲームが開発中。発表会でもこうしたタイトルを紹介しつつ、あの「Doom」を作ったジョン・ロメロも登壇し、開発中の通信対戦可能なFPS「レッドファクション」について語り、N-Gageの技術的優位性をアピールしていました。しかしながら、大々的な発表会も辛口のアメリカのゲームマスコミの評価は、あまり芳しいものではなかったようです。アメリカのE3ということを考慮した上なのか、ゲームを強調したことが裏目に出たような印象です。というのも、このN-Gageは、あくまでも携帯電話兼携帯ゲーム機であるからです。電話に加え、ウェブにメールも可能。FMラジオにMP3プレーヤーの機能までも備えていて、実際の操作感はポケットPCなどのPDAを思い起こさせます。また多くの人が、ゲームを入れ替える際に、裏蓋を開ける必要があることに疑問を感じているようです。それにはこういう背景があります。携帯電話の利用形態というものが、ノキアの本場であるヨーロッパと日米では大きく違いがあるのです。携帯電話をお使いの皆さんは、新機種が出れば新しい物に乗り換える、というようにひとつの本体を使うことが一般的でしょう。ところがヨーロッパでは複数の本体を持っていて、SIMカードと呼ばれるチップ（そこに電話番号などの情報が蓄えられている）を差し替え、TPOに応じて使っているのです。たとえば、普段は通常の携帯を使い、ちょっと旅行に行くときはPDAタイプの携帯電話に、といった具合。こうした文化的な違いを理解すること無しに、その設計思想を理解することは難しいでしょう。そうした利用形態に慣れている人々にって、決して高い買い物ではないようですが、携帯電話およびPDAとしての価値を感じなければ、299.99ドルという価格はゲーム機としては確かに割高に感じるでしょう。10月に発売予定となっているこのN-Gageですが、残念ながら日本では通信方式が異なるために、今のところ発売の予定はないそうです。



←N-Gageの本体はこんな感じ。電話のダイヤルもするため、ボタンはかなり多めなのだ

さて、もうひとつE3で新たに発表された携帯ゲーム機に、SCEのPSPがあります。前回も触れましたが、SCEの発表会の席で、まさに電撃的に発表されたものです。ユニバーサルディスク（UMD）と呼ばれる1.8GBの光ディスクをメディアとし、3D表示能力、メモリースティックにUSB2.0対応などの基本的なスペックが発表されているのみです。現時点では、本体のデザインも値段も明らかにはされず、発売時期も来年後半ということしか分かっていません。SCE自ら「21世紀のウォークマン」と呼ぶこのハード、どうやらその名のとおり単なる携帯ゲーム機というわけではなさそうです。先頃、イギリスのソフトウェア団体ELSPAのゲームサミットに出席したSCEヨーロッパの社長が、記者との質疑応答のなかでPSP向けのゲームソフトが主流は3000から4000円、一部には7000から8000円の物もあるだろうこと、また音楽、映像を収めたソフトを現行のCDやDVDよりも安い値段で提供することも考えていることを明らかにしています。なかなか面白そうな製品ですが、姿も形もないものをあの時点で明らかにしたのには、株価対策という意味合いもあったのかもしれません。SCEの親会社であるソニーが4月に発表した決算の見通しが芳しくなかったことから、先行き不安を生じて株価が下落していたところ、このPSPの発表を受けて反発。一方の任天堂の株価は「ライバル」の出現に値を下げています。

こうした新ハードは、実際のところGBAのライバルとなりうるのでしょうか？ 興味深いのは、N-GageもPSPも世間の見方とは異なり、GBAと直接競合するものではない、と発売元が発言している点です。携帯型のメディアプレーヤーは、カセットからシリコンにHDDと、様々に形を変えてきました。また一方では、携帯電話がまさに日進月歩で様々な機能を取り込みつつ、人々の生活に入り込んで来ています。14年も基本的なコンセプトを変えずに地道にバージョンアップを続けてきたゲームボーイの実直さには頭が下がる思いです。据置型ゲーム機で明らかになったように、機能だけの競争には必ずしも意味はありません。使う側が支持してこその技術であり、商品なのです。それにしても、ゲームマニアの部屋といえば、いくつもの据置型ゲーム機が鎮座している光景も珍しくないと思います。これからは、カバンのなかにいくつも携帯機を入れているのが日常的になってしまうのでしょうか？

ポリゴンも使える携帯機「N-Gage」に「PSP」。どちらもゲーム以外の機能が充実してるんですよね



気になるテーマについて聞いてみました

読者アンケート連動

ニンドリランキング

今回のテーマ
マッスルアンケートvol.93より
ニンドリのリニューアル

読者アンケートの回答をまとめて公開しちゃうニンドリランキング。今回は、前号からリニューアルされたニンドリについて聞いてみたぞ。

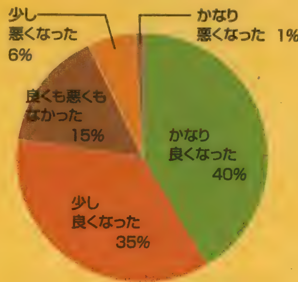
Q1 リニューアルされたニンドリはこれまでと比べてどう感じましたか？

「良くなった」と答えた人が7割以上も!!

「かなり良くなった」と「少し良くなった」を合わせると75%。リニューアル第1号はなかなかの好反応といったところか。でも、「悪い」という厳しい意見も「少し」と「かなり」を合わせて7%。なかには厳しい意見も(Q3参照)。



↑ドーンと大きなどせいさんの顔が印象的なVol94の表紙。無線綴じから中綴じになった



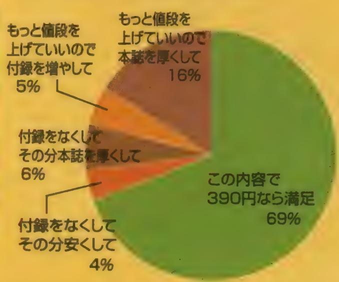
Q2 Vol.100まで特別定価が390円ですが付録つきでこの値段はどう思いましたか？

6割の人がこの内容で390円だったら満足!!

Vol.100までの特別定価390円には6割以上の読者が満足しているようだが、本誌のページ数が減ったため、「本誌を厚くして」という意見もチラホラ。値段は満足だけど、ページ数をもうちょっと増やしてほしいみたい。



↑付録2つ付いて390円。破格の安さで好評だった前号



Q3 今回のリニューアルに関しての感想や意見を自由に書いてください

新しいページ構成に戸惑う声も…

最後にリニューアルに対してのみんなの意見、感想をまとめてみたぞ。

●おこづかいで買ってるので390円はとてもうれしい。今までは月1回買ってたけど、毎号買えるようになる(千葉県/カビのカービィさん)

●付録付き＆オールカラーになったのは良い！ ページが少なくなったのは残念…(神奈川県/司鳥ショウさん)

●表紙がかわいいので子供にも買いやすそう(埼玉県/スズさん)

●表紙の紙を厚くして欲しい。薄くてホッチキス止めだと取れやすいので…(栃木県/灯野瑠姫さん)

●付録はそのゲームを持ってない人にはいらないかも(神奈川県/m.wさん)

●本の綴じかたがホッチキスになったので広げて置きやすいのでいいと思います(大阪府/湯谷みち代さん)

●元の無線綴じ(本の背中が角になってるヤツ)のほうが良かった(静岡県/kikaiさん)

●中綴じになったので、一番開きやすい真ん中のページに何が載るのか楽しみ(神奈川県/中立じゃねェさん)

●カラーで見やすくなったのは良いけど、読み物が減って少し内容が薄くなったかも…(静岡県/暴走天使さん)

●オールカラーになった分、ゲーム情報のあとに、いきなり投稿ページが来ると分かりにくいかも(兵庫県/村崎えふぃさん)



←本誌の後半に引っ越したニュースページに戸惑いの声が

●「ニンドリスクランブル」と「ランキング研究所」を前の方にしてほしい(静岡県/そこらへんにいるひとさん)

●カプコマニアを復活させて！ とにかくカプコンのページがほしい(福島県/こめさん)

●中植先生のマンガがないのが寂しい(愛知県/ヒゲフカさん)

●昔に戻ったみたい。ニン(ロク)ドリに出会った頃を思い出して何だかうれしくなりました(愛知県/GANさん)

一番多かった意見はコレ！

●シールを復活させて欲しい。GCソフトのケース用シールを活用してたのに…(富山県/亀山キチ蔵さん)



↑リニューアル前まで、毎号付いていたシール。なくなったことに対する反響は大きかった

編集部から みんなの意見を参考に進化しつづけます!!

リニューアル後のみんなの反響はなかなかの好感触で編集部もホッと一息。でも、Q3のにあるような厳しい意見、要望も多数見られたのも事実。

オールカラーになり、ニュース、ランキングを後半に置いたことによって戸惑った読者も多いと思う。ニュースを後ろに置いたのは、特集を頭に持ってくることでインパクトを大きくするため。ニュース、ランキングが気になる人は後ろから読んでね。

一番多かったシールの要望については、今後検討します。連載という形ではなく、特別企画(付録)として必要性があるときにつけるという形になるかも。



←みんなの意見は編集部全員が読み誌面作りの参考にしてます

続報 GC 8月29日

テイルズ オブ シンフォニア

発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	RPG		

テイルズ オブシリーズ最新作の世界の様子とキャラクタの新技が判明

TALES OF SYMPHONIA
テイルズ オブ シンフォニア



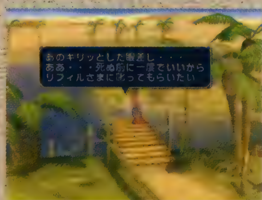
アクション要素の高い戦闘が特徴のRPG

滅びの危機に瀕したシルヴァランドとテセアラの2つの世界を救うため、世界を再生させる力を持つ少女、コレットとともに冒険の旅を繰り広げるのだ。

ロイドたちが最初に訪れる街 砂漠のオアシス、トリエットの街並を公開

今回は、故郷の村イセリアを旅立ったロイドたちが最初に訪れるトリエットの街を紹介。このトリエットは「砂漠の華」と呼ばれる、砂漠の真ん中に位置するオアシス的な街。街の中には水もあり多くの人が集まるため、店なども多く、なかなか賑わっているようだ。しかし、このトリエットにもディザイアンの魔の手は伸びている。ここでも戦いが始まるのだろうか？





↑泉のそばの男性のセリフによるとリフィルも一緒に旅しているようだ

←砂漠の真ん中に位置するトリエットには多くの人々が集まるようだ



↑➡何者かを探している様子のディザイアン。彼らが探しているのは、やはりロイドたちなのだろうか？





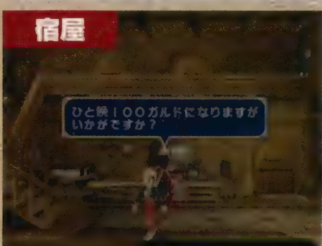
↑ディザイアンによって破壊された場所も。彼らの目的は再び世界を戦乱に巻き込むことのようだ

謎の集団ディザイアンとは？

世界を混乱に陥れているディザイアンとは、4000年前に勇者ミトスによって封印されたが、現代に甦った邪悪な闇・ディザイアンが率いる集団のこと。このディザイアンを封印することがコレットたちの旅の目的なのだ。

トリエットにあるさまざまな施設

宿屋



↑泊まることでHPやTPを回復できる宿屋。冒険の初期に訪れる町だけに宿泊料も安い

砂印食品



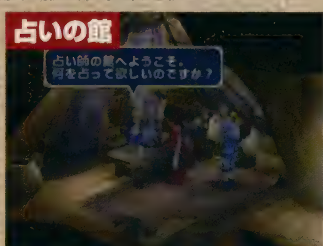
↑料理を作るさいに必要となるさまざまな食材を売っているであろう砂印食品

探検隊？



↑謎に包まれた施設。探検隊というからにはどこかを探険してきてくれるのだと思われるが…

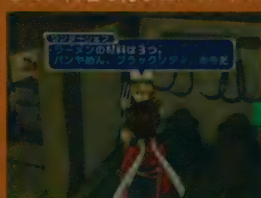
占いの館



↑占い師がいる占いの館。お金を払うことで冒険のヒントを教えてくれるのだろうか？

ワンダーシェフから料理を教わろう

ワンダーシェフは町の中など世界中の各所におり、彼らに会うことで、さまざまな料理のレシピを教えてくれる。このレシピに必要な食材を用意して、料理を行うと、HPやTP・状態異常からの回復などを行える。料理のレシピを増やし、さまざまな食材を用意しておけば、それだけ冒険がラクになる。世界を回ってたくさんのレシピを覚えよう。



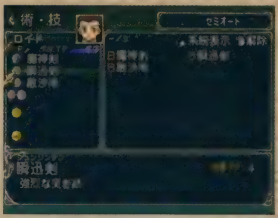


↑➡建物の中などにいるワンダーシェフ。彼らからレシピを教わることで作ることのできる料理の種類も増える

ハミダシニンドリ
本作ではPS版『～エターニア』以来となる限定版の発売も予定されている模様。限定版の詳しい内容についてはまだ不明。続報に期待してね！

ロイドたち8人のキャラクタが繰り出す多彩な技や晶術

ここでは、主人公のロイドと、旅の仲間になることが判明している8人のキャラクタが戦闘中に使うことのできる技や晶術を紹介。なお、これらの技や晶術は、メニュー画面で設定すれば、ボタンとスティックの簡単な組み合わせで繰り出すことができるようだ。



←技の設定はこの画面で行う。簡単な操作で技が出せるようだ

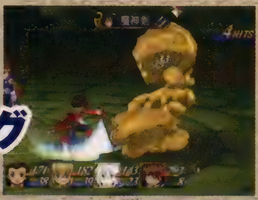


熱血剣士
ロイド・アーヴィング

剣士であるロイドの技は、やはり剣を使ったものが主となる。剣から地を這う斬撃を飛ばす魔神剣など、シリーズおなじみの多彩な技を使いこなすことができるようだ。



↑斬撃を飛ばす剣技「魔神剣」の強化版の技のようだ。強力な魔神剣で敵を攻撃する



←「テイルズオブ」シリーズおなじみの剣技。斬撃を飛ばして敵を攻撃する



↑敵に近づいて鋭い攻撃を連続で加える技だろうか？大ダメージが期待できそうだ

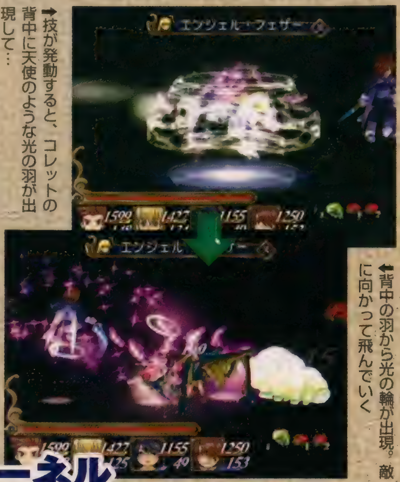


↑空中を回転しながら敵に攻撃を加える技。空を飛んでいる敵に使うと効果的なようだ



天使の力を持つ
コレット・ブルーネル

天使となるべく旅に出たコレットは、背中に生じる天使のような羽を使っての攻撃・エンジェルフェザーや、レイトラストなどのさまざまな晶術を使うことができる。



→技が発動すると、コレットの背中に天使のような光の羽が出現して…

←背中の羽から光の輪が出現。敵に向かって飛んでいく

ロイドたちの村で、最も勉強ができるジーニアスは優れた魔術師でもある。さまざまな攻撃系の晶術を使用できるが、その反面武器を使っての攻撃などは苦手なようだ。



←空中に風の刃を生み出して敵を攻撃する、攻撃系の晶術だ



→氷の嵐を生み出して敵を攻撃する晶術。広い範囲に効果がありそうだ



天才魔術師
ジーニアス・セイジ

パズル的要素もあるダンジョン内での謎解き

ダンジョン内にはさまざまな仕掛けが存在し、それらの仕掛けを解いて進む場面もある。今回はダンジョン内の仕掛けの一場面を紹介。階上から階下に石を落として道を作り、目的の場所まで進むシーンだ。



↑床に開いた穴に石を押して階下へと落とす



↑階下の通路の空いた部分を石で埋めるのだ

敵を倒して石に変化させて…





↑→この場所に出現する敵は倒すと石にできるようだ。敵を倒して石にできたら、その石も押して動かし床の空いている部分から下へ落としていく



ジーニアスの姉でロイドたちの学校の先生。弟とは異なり、主に回復系の晶術を得意とする。パーティの回復役は彼女にお任せだ。



↑巻き起こる爆発に敵を巻き込み攻撃する。攻撃力が高そうな晶術だ

クールな先生
リフィル・セイジ



スゴ腕の傭兵
クラトス・アウリオン

超一流の剣の腕を持つ魔法剣士。剣での攻撃のほか、回復系の晶術なども使いこなせるようだ。



←味方のHPを回復させる晶術。剣だけでなく晶術も使えるのだ



シルヴァラントと対の世界テセアラの魔法剣士。剣に魔法をまとわせての攻撃などを得意としているようだ。



→攻撃した敵に雷を落とす技のようだ。高い威力が期待できそう

謎多き魔法剣士
ゼロス・ワイルダー



コレットの命を狙っていたが、後にロイドたちの仲間になる女性暗殺者。彼女のクラスはおふだを使って戦う符術士で、おふだによる技には、敵にダメージを与える上に防御力を下げたり、TPを吸収するなどのさまざまな追加効果を持っているものがあるようだ。



←攻撃した相手のTPを吸収し自分のものにすることが可能な「吸精符」



←攻撃を加えダメージを与えた上に、敵の防御力を下げることもできる技「散力翔符」による攻撃が決まった！

符を使う暗殺者
しいな



心を失った少女
プレセア・コンバティール

エクスフィアというアイテムを身に付けることで、小柄な身体ながらも斧を振り回して戦えるだけの力を身に付けた斧戦士の少女。斧を使って豪快な攻撃を行う。



←弧を描くように下から斧を振り上げる「弧月閃」。敵を突き上げることもできそうだ



←斧を真横に一閃する豪快な技。大ダメージが期待できそうだ

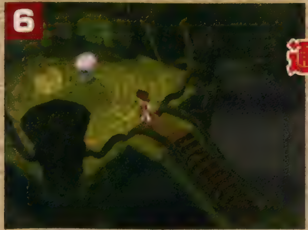
5



落とした石を動かして通路のスキ間を埋める

←階上の石を落とし終えたら下へ。先ほど落とした石を使って、通路のすき間を埋めていくのだ

6



通路を作ることで宝箱の場所へ！

←石を落としたおかげで通路の先へと進めるようになり、宝箱の場所へ来ることができるように。早速中身をゲットしよう

「テイルズ オブ」シリーズ購入キャンペーンで豪華商品をゲット

本作『〜シンフォニア』とGBA用ソフト『〜ファンタジア』に同梱されている応募券をハガキに貼って送ると、抽選でさまざまな商品が当たるプレゼントに応募できる。応募券の枚数によって応募できるコースと当選者数は以下の通りとなっているぞ。

応募券2枚コース

5名



A：ロイド賞
Panasonic DVDビデオレコーダー DMR-E80H

5名



B：コレット賞
Panasonic液晶デジタルビデオカメラNVGS70K

応募券1枚コース

1000名



TOSオリジナルQUOカード

ハミダシニンドリ 本ページで紹介している「テイルズオブサマー2003ダブル購入キャンペーン」についての詳細ナムコのホームページ（http://www.namco.co.jp）でチェックしよう。

ハミダシニンドリ 今回96ページからの「天任家族」では、ゲームのチューニングを行っている「猿楽庁」へ『ケロケロキングDX』の話を聞きに行った模様が描かれているぞ。チェックしてみてね↗

発売直前 GC 7月11日 **ケロケロキングDX**

発売元	バンダイ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	ケロフゲーム		



コニーちゃんで有名な 木原庸佐さんがキャラクタデザインを手がけているぞ

本作『ケロケロキングDX』のゲーム、キャラクタデザインはTV番組『ポンキッキーズ21』のコニーちゃんなどを手がけている木原庸佐さんだ。



←ケロフ出場を依頼する王様など、個性豊かなキャラクタが登場



主人公 プリプリとカエル

王様から、弱くなってしまった星のエネルギー「ハイパーケロストン」を新しくゲットしてほしいと頼まれる。



↑プリプリは、サポートロボットバスケットくんと一緒に、ケロフトーナメントに出場することに…

ゴルフに似た新しいスポーツ「ケロフ」を徹底DX解剖!!

ケロケロキング デラックス

ボールの代わりにカエルを飛ばしてNo.1ケロファーを目指せ

『ケロケロキングDX』は、ボールのかわりにカエルを飛ばす、ゴルフにも似たちょっと変わったスポーツ「ケロフ」を楽しめるゲームなのだ。ケロフのルールはいたって簡単で、台の上に乗せたカエルをハンマーで飛ばし、ゴールであるカップにカエルインさせるだけ。ゴルフと違うところは、少ない打数でカエルインさせるのを競うのではなく、コース上にあるさまざまなギミックや、イベントで得られるボーナスで勝敗を競うところ。カエルと心を1つにして、宇宙一のケロファーを目指そう!!



↑コース上には、ギミックがいっぱい。まずは、どの方向へカエルを飛ばすのかを決めよう

ゲージを狙って…



↑方向を決めたら、Aボタンを押そう。するとゲージが右に動き出す。パワーを決めてカエルを飛ばせ



スーパーショットを打つこともできるよ!!



ピコーン

カエルが飛びます飛びます



←飛んでいくカエル。カエルにもさまざまな種類がいるぞ



↑カップインならぬ、カエルイン!! 目指すはNo.1ケロファーだ!!



ケロフの勝敗は3つのボーナスの合計で決まる

ケロフは、ボーナスの合計で勝敗が決まる。ボーナスは、カエルインした時にもらえる「カエルインボーナス」、コース上にちらばるギミックで取得する「ギミックボーナス」、ステージ終了後に発表される「ハテナボーナス」の3つ。はやくカエルインさせるのではなく、対戦相手の点数や位置などを考えてうまく駆け引きしながらカップを目指すことが勝負のポイントとなるぞ。



↑1ゲームは4つのホールで構成されていて、すべてのボーナスの合計が最後に発表される

カエルインボーナス 早くカップに入れた人ほど高得点

ケロフでは、8打数の間にカエルインさせないと、ギブアップになってしまう。どこでカエルインさせるかはプレイヤー次第だが、カエルインボーナスは状況によって入手できるボーナスが違ってくるので注意しよう。



➡プリプリがカエルインしたところ。キャラクタたちのかわいい動きにも注目してみよう



カエルインの場合

最初にカエルインした人が1000点もらえ、後はターンが増すたびに、もらえる得点が減っていく。



カエルインワンの場合

1打でカップに入れる、カエルインワンは、1500点をゲットすることができるぞ。

ギミックボーナス コースの上でボーナスを稼ぐ

コース上にあるギミックをこなすことでもらえるギミックボーナス。カエルインワンを狙っていくのか、ギミックでボーナスをたくさんゲットして、カエルインを目指すのかが重要な勝負ポイントとなる。ギミックをうまくつなげばボーナスが増えていくのだ。



←ギミックの代表格バブル。カエルが通るとボーナスゲット

さまざまなギミックがあるぞ





↑➡Cスティックでレバガチャしたり、タイミングよくAボタンを押すなど、プレイヤーの力が必要なギミックもたくさんあるのだ

ハテナボーナス 一発逆転の可能性アリ

ゲーム終了後に発表される不思議なボーナス。何が出るかによって、一発逆転の可能性があるかもしれないぞ。





↑審査員のぬるぽん（中央）によって発表される？ボーナス。今回は何が発表されるのか

←発表される内容は、一番泳いだプレイヤーなどさまざま。プレイ中にいろんなことをしておこう

ハミダシニンドリ ↙ギミックボーナスには、ほかにも遠くに連れて行ってしまわれるものや、場所がワープしてしまうものなど、まだまだたくさんあるぞ。全部見つけることができるかな？

次世代ワールドホビーフェアではリアルケロフも遊べたぞ

6月21、22日に幕張で行われた「次世代ワールドホビーフェア」で『ケロケロキングDX』が遊べたぞ。会場はさまざまなイベントや、プリプリ、ぬるぽんといったキャラクタたちの着ぐるみなども登場し盛り上がったのだ。また、実際にハンマーでカエルを飛ばすリアルなケロフも体験できたぞ!!





←↑会場は、たくさんの人でにぎわっていたぞ。ぬるぽんたちと写真も撮れたのだ

ぬるぽんも大人気!!

ケロフ体験会



↑➡実際にゲームもプレイでき、リアルなケロフを体感することもできたのだ



リアルケロフに行列が!!



配られていたケロキングッズ

←カエルのうちわなど、個性的なグッズが配られていたぞ

得点が増えるギミックボーナスコンボを狙おう

コース上に散りばめられたギミックを連続してつなげると、ボーナスが倍に増えていくコンボが発動するぞ。ギミックボーナスが発動する場所にカエルを飛ばすと、うまくいけば連続でギミックが起きるのだ。このコンボを使って、ボーナスを稼げば、カエルインワンを狙うよりたくさんの点数を入手することができる。コンボはさまざまなものがあるので探してみよう。

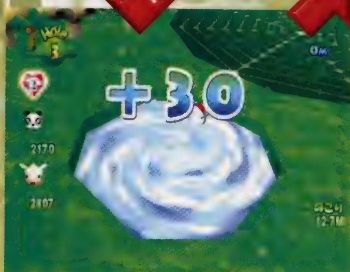
カエルの反動を利用してコンボする

カエルを飛ばすと、着地したときにピョンピョンとカエルが跳ねる。この跳ねる動きを頭に入れて、ギミックの発動場所を狙おう。



コンボ開始!





➡カエルを打ったら渦に飲まれて…

カエルがハエに飛びついた~



⬅渦からはじきだされたところに、ハエが。カエルは、ハエに向かってピョーンと飛びつく!!



得点が倍になる

➡通常は30点だが、コンボで60点獲得!!

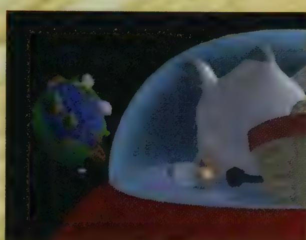


どんなコンボがあるか探してみよう!!

⬆飛びついて着地したところに、こんどはヘビが出現!! レバガチャで脱出すればまたまた得点が倍に増えていく。こうしてどんどんコンボはつながっていくぞ!!

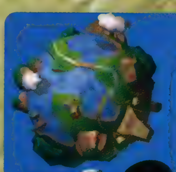
ギミックやハプニングが待つケロフのステージ

ケロフの大会"ケロフトーナメント"は、5つの星をまたにかけて行われる宇宙的スポーツイベント。それぞれの星には、星の特徴をいかしたさまざまなコースがあり、待ち受けているギミックも多種多様。ここでは序盤のステージとなるケルケロン星、ガマドラド星の2つの星を紹介するぞ。



⬅戦う星に向かう、プリプリたち

緑が豊かなケルケロン星



ケルケロン星はのどかなグリーンワールド。ジャングルなどがあるぞ。ここでは、カンフーパンダ、ペイペイが相手だ。



⬆ギミックがプリプリを待つ



ペイペイ

カンフー宇宙大会8連覇したペイペイは突然、ケロフ参戦を発表!!



⬆ペイペイはホネでショットを打つ

熱くて恐いガマドラド星



熱くて、恐い星ガマドラド星。岩山の上には、おばけなどもいて ちょっと不気味な感じがするぞ。



⬆石器のようなハンマーでショット!!



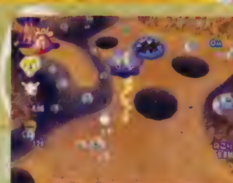
ゴルゴンゾーラ

ナイーブないわ男。彼のカエルは、溶岩の中でも泳ぐことができるぞ!!





⬅ガマドラド星は溶岩が流れて、とても熱そうだ



➡かみなりが落ちて、ボーナスが減っちゃうギミック!! カエルも真っ黒に…



⬅おおぐち穴。レバガチャで脱出!!

ハミダシニンドリ 記事作成にあたって、みんなより先に「ケロフ」をプレイしてみたよ。ケロフがゴルフと違うのは、打数の勝負じゃなくて点数勝負なところ。なので、重要になってくるのは↗

ケロフを有利に進めるアイテムを手に入れよう

ケロフにはいろんなアイテムがあり、カエルにつけると飛ぶ距離が増えたり、弱点が克服できたりするのだ。上手に使って、ケロフを有利に戦おう!!



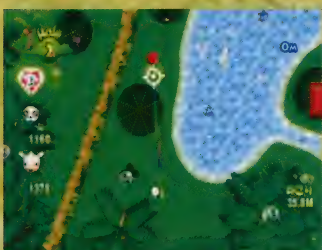
↑入手したアイテムは、コース上で使うことができるぞ。うまく使いこなしていこう



←アイテムは、ステージの間にあるツアーバス内で、持っていくものをセットするのだ

コース上にある？マークを狙ってGET

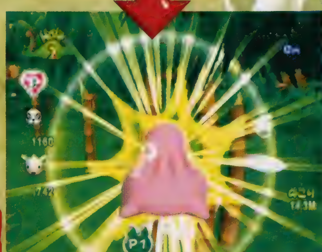
コースのギミックの1つに、？マークがある。？マークは、カエルが着地すると光りだし、アイテムを入手することができる。着地点を見極めて、ショットをするといいぞ!!



↑ショットを打つ前に、飛ばす場所を上から見てチェックしよう。カエルの跳ねる位置を考えて、？マークより少し手前に打つこと!!



←うまくカエルが止まると、？マークが光りだすぞ



➡アイテムをゲット!! いろんなアイテムを使ってケロフを有利に導くのだ

アイテムGET!!

入手した賞金で買うことも可能

ゲームが終了すると、賞金がもらえる、その賞金を使ってツアーバス内でアイテムを買うことができる。アイテムは、何が出るかわからないガシャポンもあるぞ。また、コレクター心をくすぐるギャラリーモードもあるのだ。





↑➡購入したアイテムは、オプションで、次ステージに持っていく物をセット



ガシャポンでアイテムを買う

「ガシャポン」は何が出るかわからないが、Cスティックで中身をかき混ぜられるのだ。



ボトルキャップを集めよう

ストーリーモードで条件をクリアすると、キャラクタ達のボトルキャップが手に入る。

ケロフ店頭ゲーム大会 早くも実施!!

『ケロケロキングDX』大会が早くも、開かれるぞ。みんなも、近くのお店でケロフに挑戦し、オリジナルグッズをゲットだ!!

『ケロケロキングDX』店頭ゲーム大会

開催日時
7月19日(土) トイザらス市川店(千葉県市川市)
7月26日(土) ゲームズマーヤ(東京都江戸川区)
7月27日(日) キディランド梅田店(大阪府大阪市)
8月2日(土) ソフマップ神戸ハーバーランド店(兵庫県神戸市)



↑前にインタビューでお邪魔した「ゲームズマーヤ」さんも大会会場の1つだ

各店で賞品をプレゼント!!

	賞品
優勝	オリジナルTシャツ（木原庸佐さんデザイン）
入賞	キャラクタフィギュア付きオリジナルキーホルダー（限定のクリアバージョン）
参加賞	オリジナルシール

くわしくは
ケロキン公式サイト
http://www.KEROKIN.JP までアクセス!!

キャラクタ達が大活躍のTVアニメもあるよ

6月16日から7月25日まで、TV東京系『おはスタ』内で『ケロケロキングDX』のキャラクタたちが大活躍するアニメが放送中だ。その名も「ケロケロキングDXプラス」。知らなかった人はチェックして見よう!!



↑アニメを手がけるのは、『ニャッキ!』を生んだ伊藤有壱さんなのだ



←「ケロケロキングDXプラス」略して、ケロデプ!!「おはスタ」を要チェック

絶賛放映中!!
朝起きたらTVをチェック!!



➡毎回、違ったキャラクタたちが主人公になっているぞ。明日は誰が主役かな？

ハミダシニンドリ ↙対戦相手の点数を考えて、コンボ狙いなのか？ 早くカエルインするのか？ を決めるということ。そういった駆け引きが、非常に面白い仕上がりになっているなと思ったぞ!!

ハミダシニンドリ このページ左下にある画面写真に写っている茶色の牛は、ジャージー種の牛なのだ。おなじみのホルスタイン種を含めて4種類の牛を飼うことができるぞ。

続報 GC 8月29日

牧場物語　ワンダフルライフ

発売元	マーベラス インタラクティブ	プレイ人数	1人用
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応
ジャンル	シミュレーション		



牧場の世話役タカクラといっしょに

牧場生活を先取り体験!!

牧場物語 ワンダフルライフ

今回は主人公の牧場作業のパートナーになってくれるタカクラといっしょに牧場周辺を歩いてみたよ。実際にゲームをしている雰囲気を味わおう！



牧場経営シミュレーション

30年の間に、動物を育てたり、農作物を育成したりして、牧場を経営していくシミュレーション。シリーズ最新作となるGC版では、主人公などそれぞれのキャラクタが歳月とともに歳を取り、変化していくシステムを新たに採用。これまで以上に、充実した牧場生活を送れるようになったのだ。

時分 動物たちとの出会い

タカクラと出会ったボク(主人公)。これから家畜などの育て方を一通り教わるところなんだけど、その前に、2匹の犬と出会った。ぜひ飼いたいところだけど、2匹とも飼えるのかな？

その次に牛小屋に案内されたよ。牛が一頭いたんだけど、大きい牛！ 牛にもいろいろ種類があって、そのなかの1つなんだって！

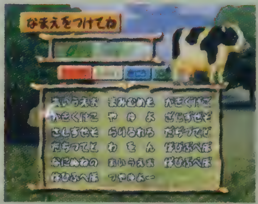


チェック 犬は2匹飼える？

今回は2匹飼えちゃうのかな？ もしくはどちらかを選ぶとか…？



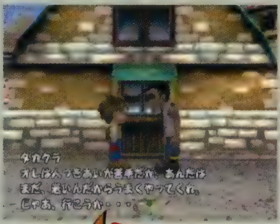
↑この牛は、メジャーな品種「ホルスタイン」。世話をして、たくさんのミルクを収穫しよう



←動物の1頭1頭に名前を付けることができるぞ。じっくり名前を考えてあげよう

時分 町の住人にごあいさつ

牛小屋を見学したあとは、牧場を出て、町へ出かけることになった。出かける前に、タカクラから「オレは人付きあい苦手だ」って言われて…あいさつのときに、うまく間を取り持ってもらうのは難しそう…。そして町に入ってすぐに、元気そうな男の子に出会った。運動が大好きなヒューだ。



←「男は黙って仕事」が信条(?)のタカクラ。人付き合いは苦手



↑町で出会ったヒューとその父親(?)。主人公と初対面でうれしかったのか、ヒューが大喜びしている



←やんちゃな割りに大人びたところを持つ。2歳の頃から父親から走りのトレーニングを受けている

牧場生活をおさらい いろんな動物が飼える

GC版では牧場生活で飼える動物が増加。牛とニワトリ、そして羊はもちろん、今回からヤギとアヒルが家畜として初登場。家畜からはミルクやタマゴ、羊毛などの収穫物がとれるぞ。さらに、家畜以外にもタヌキやカメなどの動物も登場。牧場生活にどう絡んでくるのかはまだ謎だ。



↑バラエティ豊かな動物たちがにぎわう牧場の牧草地

牧場生活をおさらい 主人公たちは歳を取る!!

GC版の最大の変更点といえば、主人公や町の住人たちが歳月とともに歳をとっていくこと。全6章で構成された約30年間を1年過ぎていくごとに1つ歳をとっていく。主人公は青年からお年寄りに、小さかった子供が大人になっていく。そういった成長を見ていくのもまた楽しい。



↑最初は6歳のヒューが成長していくと、大人になって好青年に。性格も変わっちゃうのかな





●時●分 タカクラと別れて単独行動

町の途中までいっしょだったタカクラだけど、「残した作業を片付ける」ってことで、先に帰っちゃった。しょうがないので、もう少し町をぶらぶらして一人でいろんな人にあいさつしてこようかな。



チェック 奥行きに注目

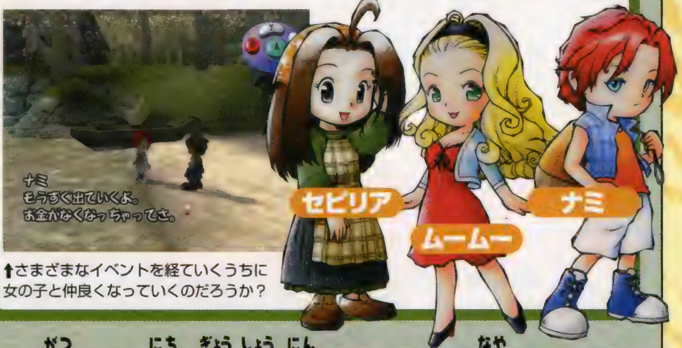
GC版の世界は奥まで世界がつながっている。画面の切り替えなし！



➡坂の向こうにある家が遠くに見える。世界に奥行きがあるのだ

牧場生活をおさらい 3人の女の子たちとの恋愛

30年の牧場生活の序盤に、主人公は性格の異なる3人の女の子(セピリア、ムームー、ナミ)に出会う。そのなかの1人と恋愛して、結婚する。2人の間にできる赤ちゃんと3人で牧場生活を営んでいくのだ。



⬆さまざまなイベントを経ていくうちに女の子と仲良くなっていくのだろうか？

△時▼分 大きなお屋敷に入ってみた

町で大きなお屋敷を発見。豪華なシャンデリアが素敵な豪邸だけど、誰が住んでいるのかな？



⬅ここはお屋敷の2階廊下。ドアを開けて部屋に入ろう



⬆お屋敷には以前紹介したルミナが住んでる？

チェック 1つのボタンでOK？

右上のGCコントローラのボタン。Aボタンの場所に「ドア」ってあるけど、これを押せば開く？

○月□日 行商人バァンが悩んでる？

さらに町を進むと、お店を発見。そのお店の主人はバァン。2つの町をを行き来する行商人らしい。心配事がありそうだけど…。天気が悪くなってきたので今日は帰ることにしよう。



チェック 天候が常に変化？

GC版では1日の間に天気がコロコロ変わりそう。天気予報に注意!?

⬆浮かない表情のバァン。雲行きが怪しい天候を心配している？ 商売がうまくいってない？

牧場生活をおさらい GBA版とリンクする

GC版は、発売中のGBA版『～ミネラルタウンのなかまたち』とリンクする。バァンが行商人として行き来してレアな作物、アイテムを入手する…なんてことができそう。また、GC版とGBA版のキャラクタ同士の交流も考えられそうだよね。



⬅バァンから掘り出し物を購入

☀時☁分 個性的な2人に出会った

お屋敷を出て、町の人にあいさつのつづきをしようとウロウロ。そうしたら、ちょっぴり変わった身なりの男の人を発見。吟遊詩人のグスタファというらしい。ひととおり彼と話して先に進むと、しっかりしたカンジの女の人に出会った。彼女の名はルウ。宿屋で働いているらしい。しっかり者といった雰囲気だ。



⬆主人公に優しい言葉をかけてくれた





⬆「～のりまへんわ」…関西弁使い？





『牧場』シリーズ開発者に聞く 和田さんどうなってますか？ 寝るヒマもなくがんばってます！

現在、開発の最終段階に入っています。今作は、自然が美しい！ 嫁がかわいいっ！ 子供が愛くるしい！ 攻略要素てんこ盛り！…構想が壮大すぎて、発売が予定よりも大幅に遅れてしまいました。ホントにごめんなさい。でも、その分少しでもイイものをお届けしたいとスタッフは寝る暇もなくがんばっています！



⬆発売日が正式決定し、開発が最終段階を迎えたGC版。カレンダーに赤丸をつけて待とう！

ハミダシニンドリ 発売まで2ヶ月を切ったGC版『牧場物語』。今回紹介した以外にGBA版とのリンクで、いろんな楽しいことができるみたい。GC版発売までにGBA版をプレイしておこう。

発売直前 GC 7月17日

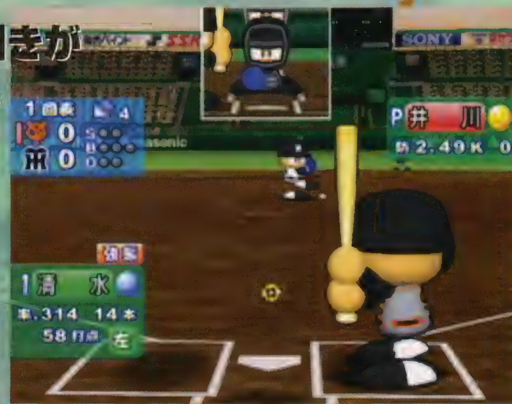
実況パワフルプロ野球10

発売元 コナミ
価格 6980円
ジャンル スポーツ
プレイ人数 1～2人用
メモリーカード 95ブロック以上
備考 ネット対応有

2003年度開幕データを搭載したシリーズ最新作

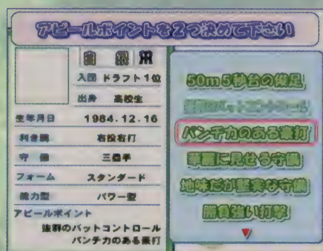
奥深い投打の駆け引きが楽しめる野球ゲーム

ストライクゾーンをフルに使い、実際の野球のような駆け引きが楽しめる野球ゲーム。打撃が苦手だという人のために、打ちやすいルーキー設定も用意されている。シリーズ最新作となる本作では2003年度開幕時のデータに対応。また、選手のモーションも大幅に増加しており、より試合の臨場感が増しているのだ。



サクセス感覚でペナントが楽しめるマイライフモード

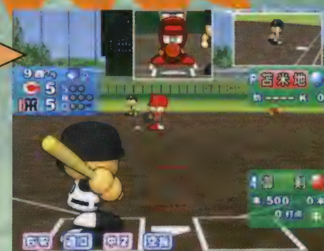
球団全体を指揮して優勝を目指す通常のペナントモードに対して、一選手となりプロ野球選手の人生を楽しむマイライフモード。主人公になる選手はその場でも作成できるが、サクセスで登録した選手でもいい。最長20年のプレイが可能で、試合に出場するのはもちろん、住居や車を購入したり、彼女をつくって結婚したりできるのだ。



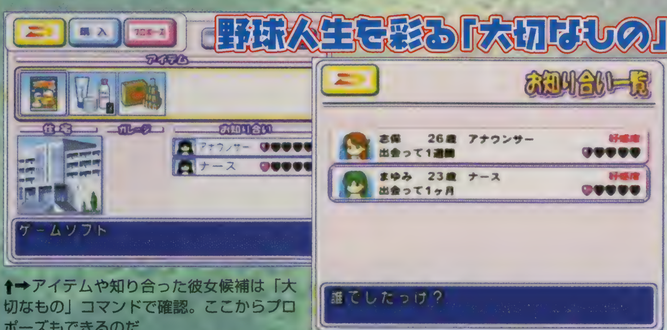
↑主人公の得意分野を自由に決められる

野手の場合 自分の打席のみを操作

主人公が野手の場合は自分の打席のみを操作する。打撃に専念できるが、集中力が必要だ。特に代打での出場だと、1試合に1打席しかチャンスがないのが普通となる。


↑評価の低い最初のうちは代打での出場がメインとなる。少ないチャンスを活かせ！

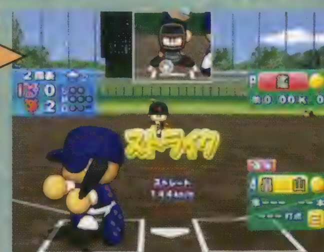
野球人生を彩る「大切なもの」



↑→アイテムや知り合った彼女候補は「大切なもの」コマンドで確認。ここからプロポーズもできるのだ

投手の場合 自分の投球に専念

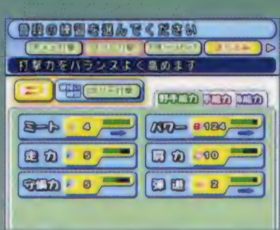
投手の場合は自分の投球に専念。守備もオートになっている。野手と違って全試合に出場することはできないが、それだけ1つの試合の中での責任は重くなる。

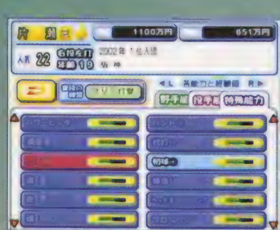


↑投手の花形である先発。スタミナが多いと先発を任されやすくなる

試合で活躍すると能力が上昇

主人公の基本能力は、普段の練習と試合での活躍で上昇する。普段の練習は練習内容を決めると自動で実行し、対応した能力が上昇していく。試合ではプレイヤーのプレイスタイルが能力に反映する。流し打ちが多ければ流し打ちの、三振が多ければ三振の特殊能力がつきやすくなるのだ。


↑練習は便利だが無理をすると体調を崩してしまう


↑特殊能力の取得はプレイスタイルが直接反映される

シーズンを締めくくる年俸交渉

シーズンの終わりに選手を待っているのが年俸交渉。打率や本塁打数などはもちろん、出塁率や出場試合数など細かいデータを示して交渉できる。ただし、こちらから交渉できる回数は限られているので、よく考えてデータを示さなければならない。また練習環境の提案やトレードの志願もできる。



←交渉の最初に球団側から年俸額を提示される


←若いとコーチの人事や外国人選手の提案は採用されにくい

ハミダシニンドリ 今回のサクセスの主人公はプロ野球選手なので毎年年俸交渉がある。マイライフのように年俸額を交渉したりしないが、ここで監督の信頼が足りないとゲームオーバーになる。↗

プロ野球選手としてチームの日本一を目指すサクセスモード

今回のサクセスモードは、新設されたプロ球団の選手としてチームの優勝を目指す。最初に選択できるチームは頑張パワフルズ。かつては強豪チームだったが現在は低迷している。主人公は2軍からスタートし、まずは1軍定着を目指すのだ。



←サクセスの基本画面。今回はタフ度が表示されない



↑パワフルズのライバル猪狩カイザース。神下監督とエース猪狩守が偵察にやってきた



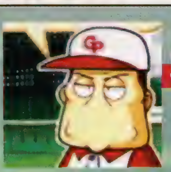
↑注目の選手は人気キャスターの響子がイチオシしてくれる

頑張パワフルズメンバー



一軍監督
橋森重矢

←パワフルズのOBで、ミスターパワフルズといわれた大打者



二軍監督
若手育生

←1軍に推薦する選手を決める。彼に認められるのが最初の目標だ



打撃コーチ
佐久越発太郎

←見た目のイメージ通りの豪快な人物。彼との師弟タッグは強烈



投手コーチ
真中行雄

←1軍に上がったことのない主人公の長所を探してくれる



リーグを代表する強打者
福家花男

←低迷するチームにあって、活躍する唯一のスター選手



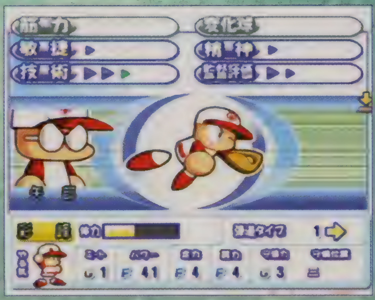
往年の名選手
古葉良己

←パワフルズ黄金時代の3割打者。最近は往年のような切れがない

チームメイトやコーチの信頼が重要に

打撃練習や守備練習などの練習コマンドには、それぞれ担当コーチやチームメイトがついていることがある。このとき練習するとコーチやチームメイトの信頼度が上昇。これを繰り返すことで友情タッグ練習や師弟タッグ練習などができるようになり、得られる経験点が大幅にアップするのだ。





↑→信頼はすぐには生まれない。普段からこつこつと一緒に練習しておくのだ。イベントで絆が深まることもあるぞ

ホームラン競争でサクセスキャラを獲得

ホームラン競争で好成績を残すと、サクセスに登場しているキャラを獲得できる。ホームラン競争は10球のうち何本ホームランを打てるかを競うものだが、全球をホームランすると失敗するまで挑戦できる。10本以上のホームランを打つと1度に複数の選手を獲得できるのだ。



↑10球のうち8本をホームランにできれば、選手を1人獲得できる



↑ホームラン競争で獲得できる選手は、サクセスで登場した選手たちだ

新システムの追加により、より本物らしい試合が楽しめる

試合にもいくつかの新システムが追加され、より奥の深い駆け引きが楽しめるようになった。同じ方向に異なる変化球を投げ分けられたり、相手の投球コースを読むことで強い打球を打てるようになったのが代表的な例。また、できるだけ選手の正面で捕球することですばやく送球でき、その時ボタンを押すタイミングで送球のモーションが変化するようにもなったのだ。

1方向に2種類の変化球が投げられる

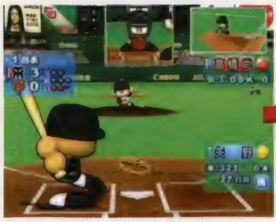
これまでのシリーズでは1つの方向に1つしか変化球を投げられなかったが、本作では異なる2球種を投げ分けられるようになった。現役選手で具体例を挙げるとヤクルトの高津や西武の潮崎。ともに決め球であるシンカーが、通常のシンカーと高速シンカーの2種類になり、より的を絞りにくくなっている。



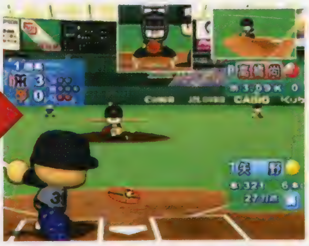
↑曲がる方向が同じでも球速や変化量が異なるので、打ち崩すのは容易ではない

ボールのコースを読んで狙い打ち！

投手の投球モーション中にあらかじめミートカーソルを動かしておき、そこからあまり動かさないで打つと、より強い打球が打てる。成功するとミートカーソルが赤くなるのでわかりやすくなっているのだ。



↑ミートカーソルを動かしておく



←狙い打ち成功！より強い打球が飛ぶのでヒットになりやすい

ハミダシニンドリ

↙またあまり偏った練習をすると、疎かにしている練習の担当コーチに怒られる。ただ、今までと違い筋力を練習しても技術点が下がらないのでまんべんなく練習できるのだ。

続報 GC 9月11日 **激闘プロ野球**

発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	アクション野球		

魅力的な水島キャラ全35人判明!!

激闘プロ野球™

題字 水島新司

水島新司オールスターズ VS プロ野球

個性的な秘打・秘球でプロ野球選手と対決!!

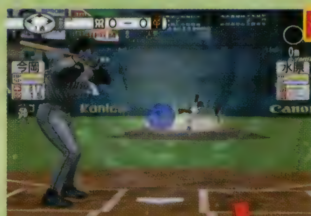
現実のプロ野球選手と、野球マンガの第一人者「水島新司」先生のキャラクタで楽しめる、本格プロ野球ゲーム。総勢35人いる水島キャラの秘球、秘打を忠実に再現している。



原作を忠実に再現した驚がくの秘球・秘打!!

水島作品の代名詞である、個性的なキャラクタたちによる秘球・秘打。原作ファンも納得の迫力ある演出で、超人的なプレイができるのだ。ここぞというときに使うと効果がありそうだ。今回は、そのなかから注目キャラの秘球・秘打をお見せしちゃうぞ。

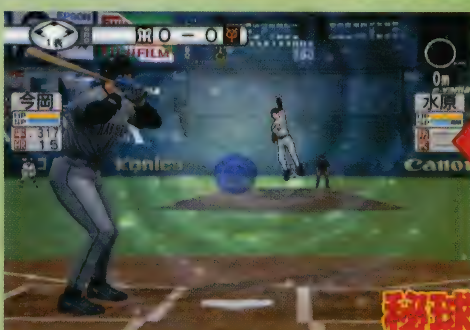
阪神・今岡 VS 水原勇気

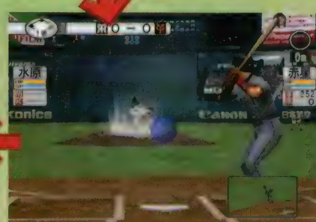


←オールスター人気投票の記録を打ち立てた今岡と、水原勇気の夢の対決!!



←ドカベンの名物キャラ岩鬼。常識を超越したプレーが彼の持ち味。激しい擬音に注目





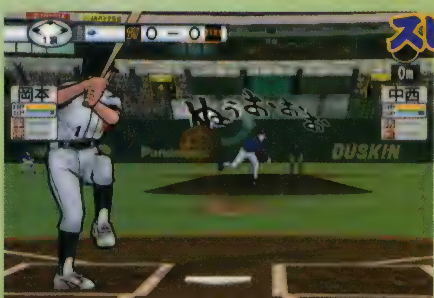
←↑水原の秘球ドリームボールが発動。左のアンダースローから流れるようなフォームで投球

秘球・ドリームボール

漢・岩鬼の悪球打ち!!



➡とんでもないボール球を打つ「悪球打ち」がさく裂!? 人並みはずれたパワーで軽くフェンスを飛び越えて156mの大飛球だ



スピードボールに命をかける!! 中西球道の豪速球

←スピードボールに命をかける中西球道。彼の秘球は「豪速球」。目にも止まらぬスピードボールで打者を空振りに!

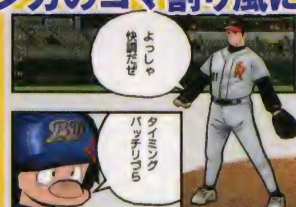
打者の打ち気を誘う不知火守の超遅球



➡ドカベンのライバル、不知火守。彼の秘球は「超遅球」。その名の通り、ハエがとまるほど遅い球。打ち気マンマンの打者は待ちきれずに空振りする!?

水島キャラ対決はマンガのコマ割り風に

この作品では、現実のプロ野球選手と水島キャラの夢の対決が実現できるだけでなく、原作では実現しなかった水島キャラ同士の対決も可能なのだ。さらに、水島キャラ対決のときは、マンガのコマ割りの演出が入り、その対決を盛り上げるぞ。



↑ピッチャーとバッターの個性あふれた演出を見ることができる





↑➡岩田鉄五郎と水原勇気の夢の師弟対決も実現可能! いつでも自信たっぷりな岩鬼のコメントも必見だ!

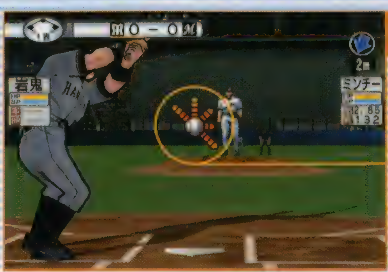
ハミダシニンドリ 岩鬼のトレードマークである口のハッパ。これは子供のころ、おしゃぶりを口に入れたがらず、庭に落ちている木の枝ばかりしゃぶっていたからしい。

操作方法はスタンダードでとっつきやすい!?

これまでまったく謎に包まれていた操作方法。まだ詳細な操作方法は謎のままだが、今回初公開となる写真に操作に関係するものが数点含まれていたぞ。画面写真から検証してみた。



←打者方面からの画面が基本操作画面?

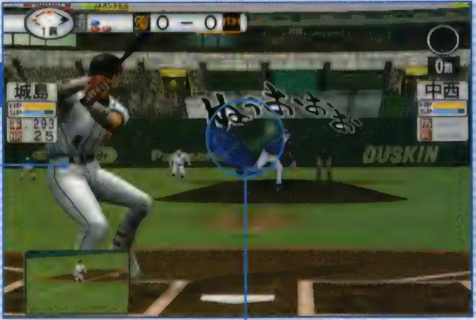


投手操作画面

←投手の操作画面。選手名の下にあるHPは選手の体力、SPは秘球・秘打を使うと消費するゲージなのかも

打者操作画面

➡投手が投球を始めたあとは、打者が操作する?



フォームに注目

現実のプロ野球選手のフォームをリアルに再現。本当の野球中継のようだ。

球種を選択?

ボールの周りにある矢印は、その投手が使える変化球の種類か? その選手の球種と曲がり具合(矢印の長さ)がひと目で分かるのかも。



能力によって大きさが異なる?

打者操作画面のときに、真ん中に表示されるゲージのようなもの。ボールをここに捕らえてタイミングよく振れば、バットにボールが当たる?



有名作品からのよりすぐり!!『激闘プロ野球』登場水島キャラ選手名鑑

顔	名前	おもな出演作品	簡単なプロフィール
犬飼3兄弟の次男	犬飼 武蔵	ドカベンほか	犬飼3兄弟の次男。土佐丸高校出身で、インコースに強いスラッガーとして活躍。投手、捕手、外野手もこなす。高校卒業後は阪神へ。
犬飼3兄弟の末っ子	犬飼 知三郎	大甲子園ほか	犬飼3兄弟の末っ子。室戸学習塾出身で揺れの激しいナックル(ドックル)を武器に打たせてとる技巧派投手。大学を中退後、西武に入団。
東京メッツ右のエース	火浦 健	野球狂の詩ほか	少年院に服役経験がある、東京メッツの右のエース。テスト生として入団した年、20勝して新人王に輝く。98年にガメッツに復帰した。
気は優しくて力持ちな「ドカベン」	山田 太郎	ドカベンほか	卓越した打撃と強肩で、明訓高校野球を甲子園大会春夏通じて4回優勝へ導く。高校卒業後は西武に入団。01年には三冠王を獲得した。
もう1人のドカベン	土門 剛介	ドカベンほか	重い球が武器の速球投手。横浜学院野球部では山田と同様に「ドカベン」とあだ名される。プロ入り後、カミソリシュートを開発も肩を壊す。
幼少から野球一筋の剛球投手	中西 球道	球道くんほか	野球選手の養父、中西大介のもとで幼い頃から野球一筋で育ってきた豪腕投手。高3春の甲子園で118イニング連続無失点で優勝を飾る。
火浦と双子の兄弟	王島 大介	野球狂の詩ほか	甲子園で優勝に貢献し「南の虎」と呼ばれたスラッガー。火浦とは双子の兄弟だが別の一家に引き取られて育ったためその事実を知らなかった。
サイドスローの小さな巨人	里中 智	ドカベンほか	七色の変化球が冴える「小さな大投手」。明訓高校時代は山田とバッテリーを組む。プロ入り後に猛特訓の末「スカイフォーク」を開発した。
江川学院のエース	中 二美夫	ドカベンほか	コントロールがすばらしい投手。江川学院時代、明訓の山田を5打席連続敬遠。そのしこりをヤクルト入団後の山田への全力投球で吹っ切る。
真田の血を引く野球忍者	真田 一球	一球さんほか	真田幸村に仕えた忍者「真田一心」から数えて17代目の野球忍者。足の速さと強肩は世界レベル。巨人学園で試合中に野球を学んでいった。
160キロを誇る鉄五郎の息子	岩田 武司	野球狂の詩ほか	岩田鉄五郎の孫で、最速160キロを誇る速球投手。アメリカで2Aで活躍していたが帰国してガメッツでプレー。その後メッツに移籍した。
秘打を繰り出す小柄二塁手	殿馬 一人	ドカベンほか	球界一小柄な二塁手。盗塁、リズム打法、超美技で明訓の常勝を支える。高校卒業後はオリックスに入団。新たな秘打を次々と繰り出す。
奇策で山田を苦しめた変則投手	犬神 了	ドカベンほか	背面投げやアンダーシャツを使った奇策で相手をほんろうする投手。土佐丸高校時代に明訓を苦しめる。高校卒業後は広島へ。奇策は健在。
ダントツ率いる光高校のエース	荒木 新太郎	ダントツほか	「ダントツ」こと三郎丸三郎監督率いる光高校野球部のエース。夏の甲子園で明訓と熱戦を演じるが山田に代打満塁ホームラン打たれ敗れる。
水原勇気に憧れプロ入り	国立 珠美	野球狂の詩 平成編ほか	水原勇気に弟子入りしてドリームボールを伝授されプロ入り。水原そっくりのフォームを持つ女性投手。水原同様にストッパーデビュー。
悪球打ちの規格外スラッガー	岩鬼 正美	ドカベンほか	ストライクゾーンが苦手で悪球を好んで打つ三塁手。トレードマークは口にくわえたハッパと脱がない帽子。ダイエー入団後も大活躍。
大阪風味の秘打秘球が冴える	坂田 三吉	ドカベンほか	通天閣投法、打法、捕球などさまざまな技を持つ通天閣高校出身の技巧派選手。明訓が破れた高2の夏の甲子園で優勝。高卒後は近鉄入団。
冠学園の野球部を復活させた	岡本 慶司郎	おはようKジロー	野球部が廃止されていた冠学園高校に入学したKジローは、大好きな野球をするために各部活のエースを引き入れ復活。甲子園優勝へ導く。
岩田にスカウトされプロ入り	青空 晴太	新・野球狂の詩	札幌移転後のメッツの遊撃手。バッティングセンターで鉄五郎にスカウトされた。守備にムラがあるが、器用な打撃センスを持っている。
笑って人を斬るスラッガー	微笑 三太郎	ドカベンほか	人懐っこい笑顔ながら、打撃は非常に鋭い。明訓高校ではレフトを守っていた。プロ入り後は巨人に入団。2年連続ホームラン王を獲得。
柔道時代からの山田のライバル	影丸 隼人	ドカベンほか	山田の柔道時代のライバル。千葉のクリーハイスクール進学後、野球に転向。柔道の技を活かした「背負い投げ投法」で相手打者を苦しめる。
ストレート一本槍の豪腕	NOW MAKING 藤村 甲子園	男どアホウ甲子園ほか	焦げ付く速球が武器の豪腕投手。ストレートしか投げない。高校卒業後に阪神入団。3年目の開幕に165キロを記録し、野球人生を終える。
岩田鉄五郎のライバル的存在	三原 心平	ストッパー	ガメッツで活躍後、マンネリ化したプロ野球を変えるため、球団(大阪ドリームス)のオーナー就任。奇抜なアイディアで野球を盛り上げる。
常勝明訓の監督	土井垣 将	ドカベンほか	元明訓高校の主将で捕手。山田にポジションを譲って一塁手に。卒業後、明訓高校の監督就任。のちにプロ入りし、日本ハムに入団。
スカイフォーク完成の功労者	瓢箪 駒吉	ドカベン プロ野球編	里中の秘密特訓を見てしまった縁で、スカイフォークを受けるための地獄の特訓に付き合った捕手。里中の相棒として繊細なリードが光る。
甲子園優勝へ導いた女性球児	櫟 朝子	朝子の野球日記	弱小野球部のマネージャーだったが、ある練習試合で登板し、素質開花。140キロを超えるストレートなどを駆使して甲子園優勝へ導いた。
「光るタマ」を求める投手	NOW MAKING 新田 小次郎	光の小次郎	甲子園で活躍後、12球団からドラフト1位氏名を受けるも、ドラフト制度に反対して浪人。1年後にプロ入りし「光るタマ」を追い求める。
山田打倒に闘志を燃やす!	不知火 守	ドカベンほか	中学時代から山田をライバル視。白新高校では超剛球と超遅球を使い分けエースとして活躍も山田に一度も勝てず。卒業後、日本ハム入団。
山田のプロ時代の同僚	蔵 獅子丸	ドカベン プロ野球編	打撃力を買われてドラフト8位で西武に入団。北海道出身。代打要員から投手へコンバート。力勝負で岩鬼のバットを木っ端みじんにした。
70過ぎても監督兼現役投手	岩田 鉄五郎	野球狂の詩ほか	70歳を過ぎても監督兼現役投手。通称「鉄人18番」もしくは「よれよれ18番」。戦後すぐにプロ入団、メッツの看板としていまだに活躍中。
あぶさんの息子	景浦 景虎	あぶさん	あぶさんの息子で投手。中学時にドラフト指名されるが高校に進学。甲子園で大活躍し、近鉄に入団。新球フォークを武器に活躍中。
犬飼3兄弟の長男	NOW MAKING 犬飼 小次郎	ドカベンほか	犬飼3兄弟の長男。土佐丸高校時代、バットに喰らいつくボールが「鳴門の牙」と呼ばれる剛球投手。高校卒業後ブランクを経てプロ入団。
相手チームに恐怖を与える	不吉 霊三郎	ドカベン プロ野球編	酒職人を育成する信濃川高校(野球部なし)からプロ入り。自分でバットを造る。出場するだけで、なぜか相手チームに謎の故障が発生する。
プロ初の女性投手	水原 勇気	野球狂の詩ほか	プロ初の女性選手。左のアンダースロー。岩田鉄五郎の説得によりプロ入団。彼女の活躍でプロ野球の選手条件から「男子」の条項がなくなる。
選手生活31年目の超ベテラン	景浦 安武	あぶさんほか	選手生活31年、56歳でなお現役バリバリの偉大なる打者。プロ入り後はおもに代打専門。その後レギュラーに定着。3年連続三冠王に輝く。

ハミダシニンドリ
岩鬼のもう一つのトレードマークの帽子。めったに脱がないのだが、風呂に入るときもかぶったまま。本人いわく「頭の一部」ということらしい。

続報 GBA 7月25日

Onimusha Tactics

発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	シミュレーションRPG		

ハミダシニンドリ

「陰陽五行説」という古代中国の思想を源に活動する陰陽師。平安時代に活躍した安倍晴明が有名だよね。ゲームでは幻魔退治というより、王仁丸の導き手といった役回りだけど…。



陰陽師が誘う異世界とは!?

地上に幻魔帝国を建設する第一歩として、日本各地を侵略し続ける織田信長。幻魔王となった信長の野望を阻止するため、仲間とともに戦ってきた主人公・王仁丸の前に、謎の人物・陰陽師がふたたび姿を見せる。そして、摩訶不思議な"幻夢空間"へと一行を誘うのだ。幻魔の科学によって生み出されたという空間では、王仁丸たち人間は異質の存在。当然、凶悪な幻魔軍団が次々と襲いかかってくる。これらを撃退しつつ階層深く潜っていこう！　…とは言ったものの、幻夢空間は陰陽師ですら最深部がわからないほどの大迷宮。信長との決戦に役立つ"何か"が見つかる可能性も高く、ぜひとも制覇しておきたい場所でもあるのだ。



↑旅の途中に偶然手に入れた「幻魔クサビ」が、幻夢空間への道を開く秘密のアイテム。陰陽師が効果について解説してくれるぞ

陰陽師との出会いは？

陰陽師とは中国路で最初に出会う。このときは次の行き先を指示するだけだったのだ。



←日本の状況を把握する数少ない人物だ



↑アドバイスを聞かず、不用意にクサビをいじってしまう王仁丸一行。あわてて注意する陰陽師だけど…遅かったみたい!?



↑一行の知恵袋・恵瓊和尚がついていながら…と言っても後の祭り。クサビの周囲にいた3人が幻夢空間に飛ばされてしまう！

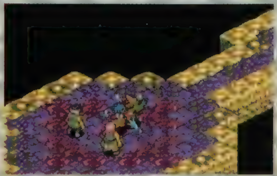


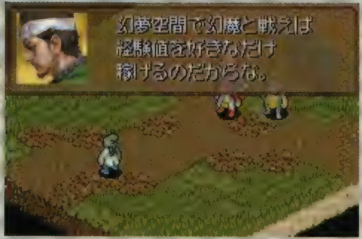
↑すかさず現れる幻魔たち。何はともあれ戦って活路を開くしかない!?　敵を全滅させるごとに先の階層へ進めるようだけど…



幻夢空間で修行させるのだ!

幻夢空間での戦いでも、地上での戦いと同じように経験値が入り、魂や幻魔石もバッチリ入手できる。そう、逆に修行の場として利用することが可能なのだ！　クサビ入手後はいつでもチャレンジできるぞ。





↑→奥深くを目指すのではなく、最初の数エリアで戦うだけでも、十分な経験値と魂、幻魔石が得られるはず



↑幻魔との戦闘に疲れたら、いつでも好きなときに脱出することもできるのだ

↓欠点は地上と違って陣形を築いたり、装備を整えられず厳しい戦いが続くこと



特殊なアイテム合成の製法がある!?

幻夢空間でしか入手できないアイテム合成の製法も存在する…らしいけど、それがどの階層にあるかは陰陽師にもわからない。運も必要なのか!?



鬼武者 Onimusha Tactics

本能寺に籠もる信長との決戦を前に、ある意味、幻魔より謎を多く抱えた存在と言える陰陽師が再登場。とまどう王仁丸一行に新たなチカラを授けてくれるみたいだけど…。



突然の裏切り(!?)、そして…

鬼の血を引くために人類最後の希望という期待を背負い、幻魔たちと死闘をくり広げてきた王仁丸。しかし、信長というあまりにも強大な敵を前に、己の実力に疑問を持ってしまう。「果たしてこのままで勝てるのだろうか？」と。そこに現れたのは…またしても陰陽師!! 今度はアドバイスするのではなく、いきなり攻撃を仕掛けてくるぞ。やはり彼も幻魔の一味だったのか？ それとも…。とにかく倒すしかない!?



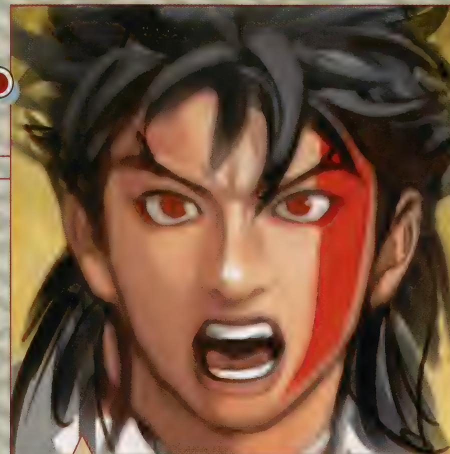
幻魔との戦いを終えて

←志を同じくする仲間もたくさん集まってくれた。最初は弱かった自分もずいぶん鍛えられた。…でも、何かが足りない!?



ひとり悩む王仁丸…

→強力な幻魔の幹部を、狡猾な秀吉を使いこなす織田信長。どう考えても勝てる相手ではないことはわかっているけど…



厳しさを増す幻魔との戦闘を乗り切り、信長を倒すためにも、新たな力が必要と感じ始めた王仁丸。キーワードは"真の姿"だ。

「真の鬼武者」誕生の瞬間を見届けよう!!



↑苦悩する王仁丸に非情なことばを投げつける陰陽師。いったい何があったのだろう!?



↑そして…いきなりの一撃。仲間のひとりとして考えていたけど、本当は違ったのか!?



↑しかし、攻撃はたったの一度きり。ふたたび諭すような静かな語り口に戻るのだ



↑味方の突然の乱心(？)に、アゲハをはじめ仲間たちは一斉に反発するけど…



↑さらに陰陽師のことばは続く。「王仁丸よ目を覚ますのだ！」。彼の真意はどこに？

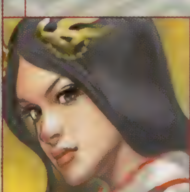


↑沈黙していた王仁丸が反論。あまりの言われっぷりにちょっとキレているようだ



真の力を手に入れ決意も新たに出発!!

→周囲にオーラが立ち上り、ついに真の姿を見せた王仁丸。陰陽師は彼の反撃により倒れてしまう。わざと怒らせて力を引き出すのが目的だった！



✕ 消費SPがハンパじゃない

これ以降、王仁丸はいつでも真鬼武者に変身できるようになるけど、消費SPはハンパじゃないのだ。

○ ボス戦にピッタリ!!

真鬼武者に変身すると、敵を倒しても経験値が入らなくなる。ボスなどは王仁丸で思いっきり弱らせて、仲間がトドメを刺すようにするとイイぞ。





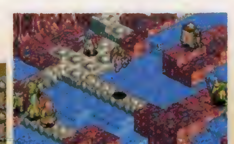
鬼本来の力を取り戻し、信長との最終決戦への不安はなくなった。しかし、王仁丸以外のメンバーは、四聖獣の孫市やアゲハを除いてそれほどパワーアップしていないのもまた事実。幻夢空間を上手に利用して残りのメンツを鍛えよう。



上手に使って全員のレベルを高めよう!!

←真鬼武者のパワーは圧倒的だけど、それだけでは勝てないぞ





←↑本編と幻夢空間を行き来しながら、味方のレベルアップを図らないと本能寺には行けない!!

ハミダシニントドリ
修行やレアアイテム探索以外に「最終階層を目指す」という楽しみが用意されている幻夢空間。攻撃・補助・回復のバランスが取れたパーティーでぜひチャレンジしてみよう！

発売直前 GBA 7月18日

サイバードライブゾイド 機獣の戦士ヒュウ

発売元	トミー	プレイ人数	1～2人用
価格	9980円(玩具ゾイド同梱版)	備考	ゲームソフト単体同時発売(5800円)
ジャンル	RPG		

特別企画 赤外線を使って戦う サイバードライブゾイドに挑戦

CYBERDRIVE サイバードライブ ゾイド ZOIDS 機獣の戦士ヒュウ

GBAで操作ができる サイバードライブゾイドとは？

サイバードライブゾイドは、赤外線通信アダプタをGBAに接続することで、ゲームで育てたゾイドの能力が玩具のゾイドに反映される。もちろん、レベルを上げれば、ゾイドも強くなっていくぞ。



←ゲーム中で、ゾイドのレベルや装備を強化する



➡育てたゾイドのデータを玩具に転送しよう

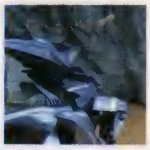
←転送したゾイドのデータを元にGBAで玩具が動くぞ

サイバードライブゾイド 基礎知識



弾を撃つことができる

Aボタンを押せば、背中上部から弾を発射することができる。



←人や、動物に向かって撃つのは危険なのでやめようね

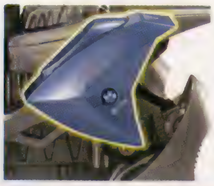
目はヒットポイント表示

目がヒットポイント表示になっていて、攻撃を受けると緑色が点滅し、赤くなると機能が停止する。



弱点は後足

後足の上部パーツが、弱点になっている。ここに衝撃を受けると、ヒットポイントが1つ減るぞ。



←この部分が、ウィークポイントだ。ここに攻撃を受けないように戦おう

新人カズヤのゾイドバトルレポート

最強を目指してチーム対抗戦バトル開幕

前号Vol.93の特別付録「サイバードライブゾイド 機獣の戦士ヒュウ公式ガイドブック」の影響からか、ニンドリ編集部でも「サイバードライブゾイド」が大盛り上がり。これに乗じて編集部最強チーム対抗戦が行われることになりました。ことの発端は、種市さんが発した一言「誰が最強かなぁ」。これに反応したのが、私カズヤも含めまして4人。どうせなら、2チームに分けての対抗戦で勝負ということとなり、ソフトと玩具を1人1台ずつ渡され、2日後に迫った決戦に向け、育成を開始したのでございます。

ゾイドバトルのルール

今回は単純に、ヒットポイントが0になった方が負けのゾイドバトル。ニンドリ特別ルールとして、育成期間は2日。2日の間なら何時間でも育成可能。ただし、仕事はすること。



期限は2日!!

←赤外線通信アダプタと玩具をうけとる私、編集部員カズヤ

エントリーNo.1 素人相手に負けられない ゾイド担当チーム ハシモ&カズヤ

前号の付録を担当した編集者2人のチーム。共にゲームはクリア済。いくら初めからプレイって言ったって、育成のコツはつかんでます。注意することがあるとすれば玩具の操縦くらいか。



ひたすら育成

←仕事の合間をぬって、喫煙所でもひたすら育成



➡4人兄弟の次男ハシモさん(右)と、2人兄妹の長男カズヤ



通勤電車で育てる

➡通勤時間も大事な育成時間。鞄ないとか言わないで

エントリーNo.2 ゾイドも胃袋に吸収じゃ チーム・マッスル マッスル・イガリン&和尚

名乗りをあげた肉体派チーム。「俺のような知性的な男を肉体派と呼ぶな」とは和尚のコメント。肉体派と知性派の強力タッグと言ったところ。ゾイド初心者だが、どこまで迫れるか？



悟りを開けば何かが起こる!!

←空中浮遊しながらゾイドを育てる？和尚。一体、どんなゾイドが生まれてくるのだろうか



➡ニンドリではお馴染みのマッスルさん(右)と、和尚



力があれば何でもできる!!

➡筋トレしながらのゾイド育成。意味あるのか？

そして決戦当日へ!!

発売直前の「サイバードライブゾイド」は、GBAと玩具の連動といった新しい可能性が秘められた期待作なのだ。今回、記事作成にあたり協力していただいた発売元のトミーさん↗

1回戦 ニンドリ新人編集者対決!!

いよいよ対決の日がやってきました。まぁ、軽く相手をしてやるよと思ったら、和尚がなにやら不適な笑みを。「見よ、これが私の知性が生み出した結晶兵器サイクロプス和尚SPだ」その掛け声と共に、和尚が取り出したゾイドは、マットサンダーばりの角が前についた改造ゾイド。「驚いたか、怖気づいて声も出ないようじゃのう」。んー、いやいや呆れてものが言えないだけだっての。しかし、なに考えてるんだか…。育成の意味が違うって。



ふてきな和尚



←↓不適な笑いをする和尚と、彼が2日間、ゲームをせずにゾイドをカスタマイズし、誕生させたサイクロプス和尚SP

2回戦 何気に器用な編集者対決!!

1回戦が終わり、注目の大将対決が始まろうとしています。控えベンチではマッスルさんが和尚を、きびしく指導中。耳をすませてみると「ったく、お前は改造の意味がなっとらん、ワシのゾイドを見習え」。ふむふむ、対するわがチームの大将はハシモさん。ハシモさんのサイクロプスは、なんと動作スピード4。それに加えてブーストを装備。完璧な機動力を誇ります。そこへ、マッスルさんが「これがワシのマッスルタイガーじゃ」。…あんたもか（泣）



←↓負けた和尚を怒るマッスルさん。マッスルさんのマッスルタイガー



カズヤ ゾイドデータ比較 和尚

ディアブロタイガー



Date: ヒットポイント:4 動作スピード:3

コメント 時間がないわりには、育成できたと思います。悔やまれるのは動作スピードも4にしたかった。

サイクロプス和尚SP



Date: ヒットポイント:2 動作スピード:1

コメント 和尚と言う名に恥じぬよう、角は和紙で作ってあります。構想1日、制作1日の傑作だ～。

ハシモ ゾイドデータ比較 マッスル・イガリン

サイクロプス



Date: ヒットポイント:3 動作スピード:4(ブースト2)

コメント シフトチェンジで一気に葬りたいと思われ。家のチームこれで連勝と行きたい感じですな。

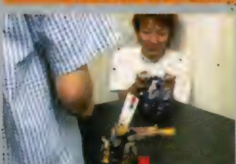
マッスルタイガー



Date: ヒットポイント:1 動作スピード:1

コメント 和尚と一緒にするな。これを見ろ、弱点を完璧にカバーした、このマッスルカバーをじゃ。

バトルスタート!



←さぁはじまりました。それにしても和尚の旗が気になるなぁ



➡予想通りといいますか。スピードがないです和尚

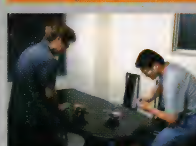


↑サイバードライブゾイドは、首を振って動く方向を決めるため、角を腰から装着した和尚機は曲がれず敗北(笑)。ってか、テストくらいしてきてよ(泣)



カズヤの勝ち!

バトルスタート!



←さぁバトルスタート。ハシモさんがんばって!



攻撃が効かない!

マッスル・イガリン大勝利





←↑後足とカバーの間に隙間があるため、ハシモさんが、何度攻めてもダメージを与えない!! あとは時間をかけてマッスルさんがハシモさんを倒したぞ

引き分けという結果をうけて更なる修行へ

1勝1敗で引き分けとはいうけれど、負けた気はしないし、納得いかない。正々堂々勝負しろっていっても、ルールに2日の育成ってだけで、別にゾイドをカスタマイズしちゃいけないなんてルールはないし…などと愚痴ってたら、それを聞いていた種市さんが「じゃ俺と勝負しようか」と。勝負することに…。

↓ってなんで負けてるのよ私（泣）。種市さんいわく、もっと修行してきなさい…と



種市さんに言われたように、修行のため次世代ワールドホビーフェアに潜入。ゾイドブースへ直行します。





←↑大盛況のゾイドブースでは、前号の付録についた公式ガイドブックのイベントバージョンも配られていたよ。ここで、ゾイドの奥深い部分がわかった私の修行の道はまだまだ続きそうです

ハミダシニンドリ ↙から『サイバードライブゾイド 機獣の戦士ヒュウ』のゲームソフトを3名にプレゼントとしていただいたぞ。詳しくはP91の読者プレゼントコーナーを見てね!!

続報 GBA 7月24日

シャイニング・ソウルII

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	5980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションRPG		

シングルプレイで育てたキャラをマルチプレイで活躍させよう!



4人同時に楽しめるアクションRPG

昨年3月に発売された『シャイニング・ソウル』の続編。ダンジョンを探索するアクションRPGで、4人同時プレイも可能だ。

ストーリーを楽しみつつ、シングルプレイでキャラを育成!

このゲームは、最大4人でのマルチプレイが可能。しかし、もちろん1人でも十分楽しむことができる。ダンジョンを攻略してストーリーを進めつつ、キャラを育成していこう。もちろんシングルプレイで育てたキャラは、マルチプレイでも使えるぞ。





↑使えるキャラは前作の4人から8人に。戦いのバリエーションがぐっと増えているのだ



↑城のお姫さまが行方不明に！ プレイヤーは姫を探して、ゴブリンの巣くう砦へ向かう…

レベルアップ時に好きな能力をアップ!

キャラは戦闘で経験値を一定以上ためることで、レベルアップする。その際、増えたステータスやスキルポイントを好きなところに振り分けられるのだ。例えば、ひたすらSTR（力）のステータスを増やした戦士を作ったり、雷系魔法のスキルにこだわった魔法使いを作るなど、キャラ作りは自由自在。最初は同じキャラでも、プレイヤーの好みやこだわり次第で、個性的なキャラに育てることができるぞ。

ステータス　スキル



↑STR（力）、DEX（器用さ）、INT（知力）、VIT（体力）の4種類あり、4ポイントを自由に振り分け、好きな能力を上げられる

↑魔法や攻撃力アップなど、キャラごとにさまざまスキルがある。最低でも1以上に上げておかないと、戦闘で使うことができない

4人マルチプレイ体験レポート 「話を聞かないやつら」の挽歌

本作の華は、なんといっても4人マルチプレイ！ 編集部でもさっそく挑戦してみたぞ。メンバーはマッスル（ダークウイザード）をリーダーに、種市（僧侶）、ハシモ、カズヤ（ともに格闘家）の4人。ハシモとカズヤはほとんど素人だが、マッスルの攻撃魔法と種市の回復魔法でフォローする…予定。育てたキャラも使えるが、今回は全員レベル1からスタートした。



↑ゲーム画面撮影の都合上、全員一列に並んでプレイ。なんだか仲が悪そうに見える



↑マルチプレイ時の待機画面。もちろん、2～3人でもプレイできる

ゴブリン砦で小手調べ

まずは最初のダンジョン「ゴブリン砦」に挑戦。だが入った直後に、カズヤがアイテムを間違えて使い、1人で城に帰ってしまう。待たされた3人は一斉にブーイング、いきなりコンビネーションに暗雲が立ち込める。さらに回復役の種市がヒールの魔法をうまく使えないという、予想外の事態が発生。初めて味方を回復したときには、思わず皆から歓声が上がった。こんなレベルの低い歓声は初めてだ。それでも強



←いきなり城に帰るカズヤ。かなり迷惑な男だ



↑回復役は重要。経験者の種市がその重責を…まったく果たさず。みずから敵に突っ込む

ハミダシニンドリ 編集部員の4人マルチプレイはかなりお粗末な結果に終わったが、それでも楽しかったのは事実。倒されてもすぐに復帰でき、経験値も平等にもらえるので、初心者でも弱いキャラでも、↗

↙気軽に参加できる。もちろんマルチプレイで得た経験値、拾ったアイテムはシングルプレイでも有効。楽しみつつ、効率良くキャラの育成ができるのだ。

城を拠点にダンジョンに挑め

ゲームのスタート地点となるのが、クラントール城。ここには各種のお店や宿屋があり、買い物や回復ができる。ここで装備を整えてから、ダンジョン攻略へと向かうのだ。ストーリーを進めることで、行けるダンジョンは増えていくぞ。城→ダンジョンを往復しながら、キャラを鍛えていこう。

ゲームの流れ
城での準備 → ワールドマップ → ダンジョン探索 → ボス戦 （くり返す）



↑お店では武器や防具、アイテムを買うだけでなく、ダンジョンで拾った物を売ることも可能



↑シリーズおなじみの合成屋。材料とお金を渡すと、いろんなアイテムを作ってくれる



↑城を出ると、ワールドマップになる。表示されているダンジョンを選ぶと、自動的にそのダンジョンへ移動するシステムだ

闘技場で修行も

↓城の隣には闘技場が。制限時間内にすべての敵を倒せば、アイテムがもらえる



モンスターカードを集めよう

敵を倒すと、ごくたまにモンスターカードを落とすことがある。これをクラントール城の図書館に持っていくと、モンスター辞典にカードの中身が書き込まれるぞ。モンスターカードは全145種類。何度もダンジョンを探索して、コンプリートを目指そう！



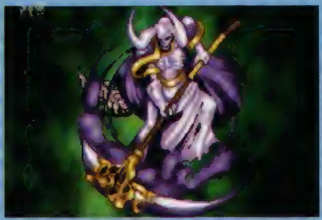
↑モンスターカードを集めて、図書館のモンスター辞典を充実させていこう

スキルを駆使しボスを撃破せよ

このゲームのダンジョンはちょっと特殊で、一度先に進むと、あと戻りができない。出現する敵を倒し、先に進んでいくしかないのだ。レベルアップで身に付けたさまざまなスキルを使い、有利に戦っていこう。ダンジョンの最後には、強大なボスキャラが待ち受けている。倒せばダンジョンクリアとなり、貴重なアイテムが手に入るぞ。ダンジョンは何度でも挑戦できるので、同じダンジョンを何度もクリアして、キャラを鍛えることも可能だ。


↑次々と出現するモンスターたち。覚えたスキルや回復アイテムを利用して戦おう

↓ゲームを進めると、強力なソウル魔法（召喚魔法）も使えるようになる





↑多くのキャラの基本となる攻撃。武器によって、威力や攻撃範囲が変わる



↓アーチャーや忍者が使える遠距離攻撃。弓や槍、ナイフで遠くの敵を攻撃！



↑炎、雷、闇、毒など、さまざまな属性の魔法がある。使うには魔道書が必要



↓ダークウィザードだけが使える特殊な技。一定時間モンスターに変身できる

ストーリーイベントも発生！


↑ダンジョンでは戦闘だけでなく、さまざまなイベントも発生。光と闇をめぐるストーリーが展開する



↑ダンジョンの最後にはボスとの戦いが。倒せばダンジョンクリアとなり、また新たなダンジョンへ進めるようになる

引にダンジョンを突き進み、ついにゴブリン砦のボス・ゴブゴビッチと対決！　さっぱりコンビネーションプレイのできない4人は、わらわらと近づいてはカトンボのように弾き飛ばされる。なんとか倒したものの、今後に不安を感じさせるプレイであった…。


↑マルチプレイでボスを倒すと人数分の宝箱が出る。生き残ったプレイヤーが独り占めだ！

ボーケンを襲った悲劇

2つめのダンジョン「ジャイアントの墓」に挑戦する前に、種市がキャラを忍者にチェンジ。すでに育成済みなので、これで少しは攻略が楽になるはず…だったが、このあと信じられない出来事が!!　このダンジョンではボーケンというキャラを助けるイベントがあり、モンスターが墓石を動かすのを見計らって、墓の下にある彼の魂を取り戻す必要がある。だがリーダーの話を聞かない3人は、墓石を動かす前にモンスターを撲殺。あわれボーケンの魂は回収不可能となった。このままではイカンと、4人はシャイン・フォースの練習を決意。これは4人同時にボタンを押すことで光の力を発生させ、離れた場所の宝の回収や敵への攻撃ができるという技だ。だがこの4人の息が合うはずもなく、そのスキを敵につかれパーティは壊滅。ダメだこりゃ。



↑通常は、敵が墓を動かすのを待って行動する



↑話を聞かない3人は、いきなり敵に襲いかかる


↑ボーケンを復活させられず。幽霊の視線が痛い


↑フォースリングを装備して同時にAを押すと、誘導できる光球「シャイン・フォース」が出る

スクープ GBA 9月12日

バトル×バトル ～巨大魚伝説～

発売元	スターフィッシュ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	バトルフィッシング		





釣りで戦え

⬅巨大な魚と戦うのももちろん、同じターゲットを狙っている敵とも戦うのだ

1対1で獲物を奪い合うタイマン釣りバトル!!

1匹のターゲットを2人で奪い合う、ちょっと変わったルールの釣りアクションだ。ボタン入力で相手を邪魔する技や、ターゲットをおびき寄せる技などを繰り出すことができる。魚を相手から奪いまくるとレベルが上がり、使用できる技が増えていく。

ステージは世界各地に点在して、場所によって水の透明度や、ステージの形がさまざまに変化する。「アムール川」なら泥水で視界が悪く難易度が高い。「キナイ川」は横長ステージだ。



世界各地でバトル

⬅世界各地の釣り場をモチーフにした対戦ステージは、場所によって釣りの難易度も変化する。見通しの悪い場所では魚影を見つけるのが困難に！



1対1で奪い合い！

⬆ストーリーモードでは闇の組織との戦いが、通信ケーブルをつなげば対人対戦が楽しめる。相手の邪魔をする技などを繰り出して、ターゲットを奪い去れ!!

獲物を奪えばレベルが上がる



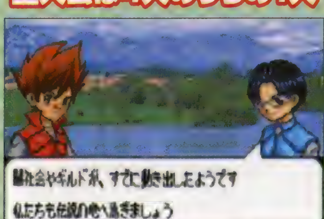
➡相手からターゲットを奪い勝ちまくればレベルが上がって、より強力な技を繰り出すことができるようになる。新しい技でさらに勝利を!!

4人の視点で語られるストーリーモード

主人公は3人の少年と1人の少女。一度ゲームをクリアして、別の主人公でプレイすると違った視点から、同じ物語を追うことができ、ストーリーの裏を知ることができるのだ。

ストーリーは伝説の巨大魚を研究していた博士が、伝説の地を発見したところから始まり、巨大魚を求める主人公と、同じく巨大魚を狙う闇の組織との、世界を股にかけた釣りバトルに!!

主人公は4人のうちの1人



⬆主人公を変えれば、このとき相手が何を思っていたかなどを知ることができる

巨大魚をめぐる戦い！



⬆同じく巨大魚を求める闇の組織。彼らとのバトルを軸にストーリーが展開していくぞ

ハシモコラム 我が思い出をゆさぶる釣りゲーム

スターフィッシュの釣りゲーといえば、サンプルロムを借りてついついとクリアするまでやりこんでしまった、思い出のゲーム『スーパーブラックバスポケット3』を思い出す。釣りのアクションとシミュレーション性をうまく統合したシステムと、妙にストーリー性があるシナリオが魅力の珍妙ステキなゲームだった。

たしか、ストーリー序盤ではアドバイザーとして大活躍するヒロインとの切ない別れが…。といった忘れてもまったく無害だが、ほんの少しプレイヤーを後押しする程度の物語で非常に私好みだったなぁ…。

『バトル』にもストーリーモードがあるということで、個人的にはちょっと期待してみたわけですわ。まぁ、釣りはマンガでの知識しかない男の証言でよければ、こんな感じ。



➡GBC『スーパーブラックバスポケット3』。久々にやってみても、それなりに楽しい。ってか、これじゃアドベンチャーに見えるか

ハミダシニンドリ ひそかに、1カートリッジでの対戦に対応しているのもポイント高し。対戦ルールも自由に選択、設定することができる。ストーリーの進行でステージも増えるぞ。

発売直前 GBA 7月11日

スーパーマリオアドバンス4

発売元	任天堂	プレイ人数	1~4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		カードeリーダー+対応

ファミコン版『3』がリメイクで復活!!



シリーズ最多の変身マリオ

今回のマリオは、スーツのアイテムを取ることによってさまざまな能力を持ったマリオに変身。泳ぎが得意なカエルマリオ、無敵の地蔵に化けられるタヌキマリオなど、いろんなマリオが見られるのだ。



カードe+が2枚付いてくる!!



↑別売りのカードeリーダー+を使えば、オリジナルコースが遊べたり、アイテムが手に入るのだ

冒険の始まり、ワールド1「草原の国」に挑戦

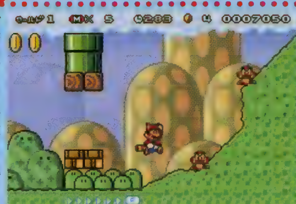
マリオの冒険の舞台となるのは、7つの国からなるキノコワールド。今回は最初のワールド「草原の国」の各コースを紹介するよ。

1 タヌキマリオで大空へ!!



→ノコノコ、クリボーなどおなじみの顔ぶれが続々登場。さっそく空が飛べるぞ!

2 キノコ山を望む屋外コース



→起伏が多い地形が中心。タヌキマリオで敵を蹴散らせ

3 強敵ブーメランブロス



→往復するブーメランを武器にマリオの行く手を阻む敵キャラだ





砦 危険な罠を超えてゆけ



→溶岩や吊り天井などが仕掛けられた最初の難関。飛び出すバブルに気をつけたい

4 強制スクロールコース



↑落ちる床などトリッキーな仕掛けだらけのコース



←パックンフラワーとメットのコンビネーションが怖い

5 スリリングな急勾配が連続

6 床の少ない曲芸コース



↑ジャンプ先の着地ポイントが狭い場所が多い

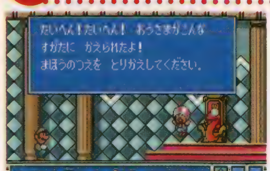
スクープ GBプレーヤーで遊ぶとちょっといいコトが!?

この『マリオアドバンス4』はGBプレーヤーで遊ぶと、最適なテレビ画面に調整された状態で遊ぶことができる。GBプレーヤー用のプログラムがされているので、快適にプレイすることができるぞ。



↑この画面が起動時に現れるソフトはGBプレーヤで遊ぶと何かのメリットが現れる

城 砲弾飛び交う飛行船に乗り込みいざ決戦







↓城へ行くと飛行船の強制スクロール面へ。船の砲台から撃たれたキラーが次々にマリオたちを襲う!!

コクッパとの一騎討ち!!



↑船の奥に待ち受けるコクッパを倒せばワールドクリア。頭を踏んづけて倒せ



←飛行船はミスをするとほかの場所に移動

ハミダシニンドリ 今回からさりげなく加わった「リプレイ」は、自分のプレイを再生してみられる画期的機能。また「おてほんカード」を使えばスーパープレイの様子を直接見られるのだ!!

発売直前 GBA 7月17日

ソニック ピンボール パーティー

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ピンボール		GC-GBAケーブル対応

ソニック、ナイツ、アミーゴ、セガの人気キャラが大集合！

多彩なギミックが待つピンボール台に挑め

台の種類はソニック台、ナイツ台、サンバDEアミーゴ台の3つで、それぞれ元となったゲームを活かしたギミックがある。普通にピンボールを楽しむモードのほかに、ソニックがピンボールでエッグマンに挑むストーリーモードもあるぞ。



↑中央のキャラが変化することも

↓中央のイデアパレスを狙え


パーティモードでは1カートリッジで4人同時に遊べる

1人用のソニック台やナイツ台などとは別に、多人数で楽しむためのパーティーモードも用意されている。種類は3種類で、ホッケーとバクダンが対戦ゲーム、ビルのぼりが協力ゲームだ。このパーティーモードは1つのカートリッジで4人プレイができるので、気軽に楽しめるぞ。

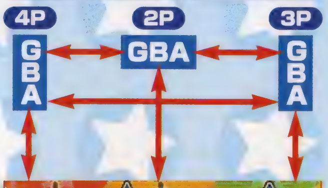


↑3つの中から好きなものを自由に選ぼう

対戦 ホッケー ボールを落とさずに打ち返せ

対戦相手に向かってボールを打ち返し、自分が落としたボールが少なかったプレイヤーの勝ちになるゲーム。ボールには金色のものと銀色のものがあるが、金色は落とすと銀色を3個落としたことになる。画面の上部にはどの部分がどのプレイヤーとつながっているかが表示されているので、ボールを送り込みたい相手をうまく狙えるかが、勝敗を分けるだろう。

ホッケー台のつながり



金のボールは銀のボール3個分！



↑金色のボールは落とさないようにしたい



↑ボールを打ち返す相手に狙いをつける

対戦 バクダン 相手にバクダンを送り込め

画面上のホールにボールを入れると、爆弾となって相手の画面に落ちてくる。バクダンを3回落とすとリタイアだ。リタイア後も相手におじゃまボールを送り続けられるので、最後の勝負がつくまでゲームに参加できる。



↑ゲームスタート！　画面には他のプレイヤーの残り回数が表示される



↑リタイアしたプレイヤーにバクダンは送れないが、相手はこちらに送れるぞ

協力 ビルのぼり 協力してボールを上に運ぶ

2つのビルの間に交互についたフリッパーが、各プレイヤーに割り当てられている。自分の番がきたらタイミングよく次のフリッパーに送ろう。ボールが落ちても、Aボタンを連打すればフリッパーに引き寄せられるぞ。


↑まずは自分がどのフリッパーを担当しているのかを確認するのが重要


←プレイヤーの息が合っていないと、上に運び続けることは難しい

プチガーデンでチャオを自由に育成

チャオという不思議な生き物を育てるモード。なでたり、アイテムを与えたりして育てるのだ。アイテムはリングを使って購入するが、リングはプチガーデンの中のミニゲームや、カジノポリスで稼げるぞ。


←チャオはいろいろなタイプに成長する可能性がある


↑→プチガーデンの中にあるミニゲームは2種類。カジノポリスには3種類のゲームがあるぞ

ミニゲームやカジノでリングを稼げ



続報 GC 今秋

ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	6980円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	オンライン・タクティカルカードゲーム	備考	モデムアダプタ・キーボード対応

プレイヤーの指揮のもと ストーリーキャラがカードで戦う!

ファンタシースターオンライン PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution

カードゲームになったネットワークRPG最新作

PSOシリーズ最新作はシステムを一新し、カードゲームになった。プレイヤーキャラは指揮官としてストーリーキャラを指揮する。また、本作から前作『エピソード1&2』のロビーに行くこともできるのだ。



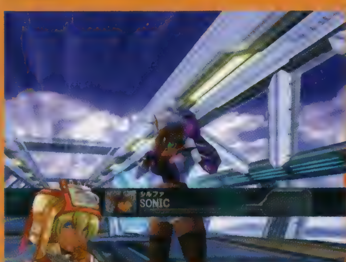


ハンターズとアークズ 移民船で対峙する2つの勢力

物語の舞台となる移民船パイオニア2には、ハンターズとアークズという2つの勢力が存在している。それぞれの組織にはプレイヤーの部下になるストーリーキャラが属しており、このキャラごとにデッキを編集して戦うのだ。それぞれの陣営には特有のカードがあり、戦法も異なっている。

ストーリーキャラ(ハンターズ所属)

ハンターズのキャラは、1人のキャラに武器やアイテムのカードを装備させて強化する。操作するのはこの1体のみなので少数精鋭が好きな人向き。



↑シルファはハンターズでの主役的な存在



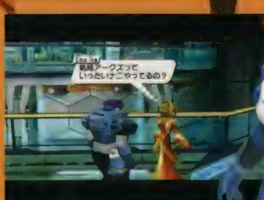
シルファvsブレイク



↑シルファとブレイクの戦い。ブレイクの率いるエネミーがシルファを襲う！



↓敵対するアークズについて知りたがるイノリス



シルファvsルーラ

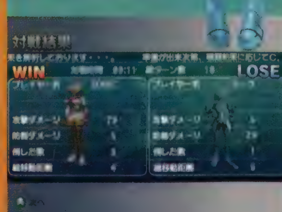


↑ルーラと戦うシルファ。使うカードを選んでいる





➡戦いを前に構えを取るクランツ



➡戦闘の結果を表示。どうやらシルファはルーラを倒すことができたようだ

ストーリーキャラ(アークズ所属)

アークズのキャラは、アイテムの装備ができない代わりに多数のエネミーを率いるのが特徴。集団を率いるのが好きな人向きだ。

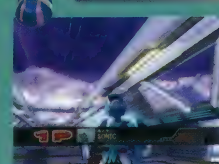






↑アークズの主役的な存在がこのブレイクだ





↑女性型ヒューマノイドのルーラ。職業はレンジャーだ



➡プレイヤーにあいさつするエンドゥー



ハミダシニンドリ ストーリーキャラが戦っている画面をよく見ると、地面にマス目のような仕切りが入っているのがわかる。やはりこのマスが移動の単位になるのだろうか。

発売直前 GC 7月10日

ハドソンセレクションVol.2 スターソルジャー

発売元	ハドソン	プレイ人数	1人用
価格	3000円	メモリーカード	8ブロック
ジャンル	シューティング		

「得点稼ぎ」の魅力を追求した伝説のシューティングが復活

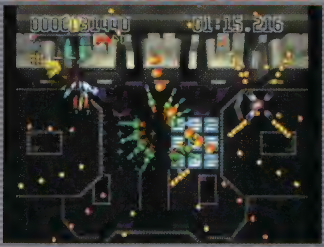
スターソルジャー STAR SOLDIER

1986年にファミコンで発売され、「ハイスコア」「連打」などのブームを巻き起こした名作シューティング『スターソルジャー』を完全リメイク。シンプルながらも奥深い得点換算システムで、初心者からベテランまで、得点稼ぎの面白さを存分に味わえるぞ。

3つのモードでハイスコアを目指そう

ボスを倒しつつ全10面クリアを目指す「NORMAL GAME（ノーマル）」、制限時間内で高得点を稼ぐことが目的の「2MINUTES&5MINUTES MODE（キャラバン）」を搭載。キャラバンモードでは、ハイスコアを取った際のプレイをリプレイモードで観賞できるのだ。

2MINITUES MODE



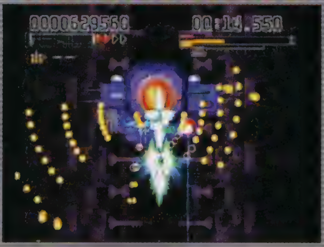
↑制限時間は2分間。大量に出現する敵をいかに早く倒せるかが重要なポイントだ

NORMAL GAME



↑イージーからハードまで、3段階の難易度が選べる。条件を満たせばさらに難しいモードも出現

5MINITUES MODE



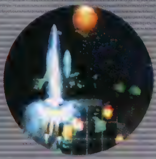
➡時間が5分に延びたぶん、より集中力が必要とされる。60万点を突破できれば一人前だ

連打ショットとブラスターを使いこなせ！

プレイヤーの主要武器となる通常ショットとブラスター。ショットはオート連射されるが、自力でボタンを連打することで威力がアップ。2コントローラで連打することで手助けできる「アシスト機能」も搭載しているぞ。また、自機はRボタンでいつでも移動速度を4段階に変更することも可能だ。

強力な新兵器「ブラスター」

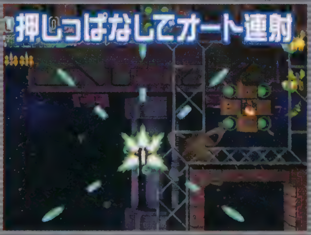
ブラスターは、射程は短いものの高い攻撃力を誇る特殊武器。連続使用することはできないが、敵の弾を打ち消す効果なども持っているので、うまく使えば攻撃と防御の両方で役立ってくれるぞ。





↑パワーアップに関係なく発射できるが、一度使うたびに約2秒間のチャージが必要となる

押しっぱなしでオート連射



連打すれば強力なショットに



↑➡ショットはアイテムを取ることで3段階にパワーアップする。加えて、力の限りボタンを連打すればさらに威力がアップするぞ

各種ボーナスでスコアの極限を狙え！

ハイスコアを出すためには必須となる、いろいろな条件を満たすことで発生するボーナス得点。これを得るためにウデを磨くのも楽しみ方の1つだ。

敵編隊を全滅させろ！



⬅数体まとまって飛来してくる敵はすべて撃ち落とそう



⬅全滅させれば、個々に撃破するよりはるかに高得点になる

得点アイテムを取り逃すな



↑敵を倒すと出現。こればかりに気を取られていると大きなボーナスを見逃してしまうかも？

隠しパネルを連続で破壊！

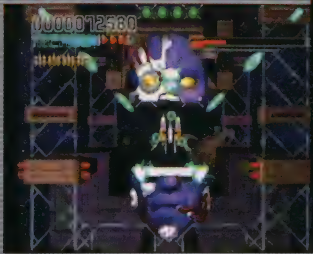


⬅ステージ上のある地点を撃つと隠しパネルが出現する



⬅連続してパネルを破壊することで、どんどん得点がアップ！

中ボスを素早く倒せば得点アップ



➡巨大な顔の形をした中ボス・ラザロ。こいつを合体する前に撃破すれば…



↑なんと8万点のボーナスを得ることができた。このように、素早く倒すことで大幅に得点がアップする敵もいるのだ

ハミダシニンドリ 「スターソルジャー」の一定の条件をクリアすることで見られる「OMAKE」モードでは、あの高橋名人が出演するCMを見ることができるのだ。

発売直前 GC 7月10日

ハドソンセレクションVol.1 キュービック ロードランナー

発売元	ハドソン	プレイ人数	1人
価格	3000円	メモリーカード	6ブロック
ジャンル	アクションパズル		

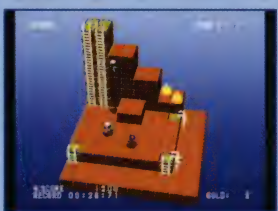
名作アクションパズルをゲーム性も新たな3Dマップでリメイク

Cubic Lode Runner キュービック ロードランナー

1984年の発売以来、各種ハードで発売されてきたアクションパズル『ロードランナー』が、3Dフィールドのリメイク作品で登場だ。シンプルなルールと操作性で、誰でも気軽に楽しめるぞ。

穴を掘ってステージ中の金塊を集めよう

主人公のランナーを操作し、ステージ中に散らばる金塊をすべて集めることが目的。邪魔をする敵のロボットは、穴を掘って埋めてしまおう。



←ランナーはじぶんの前後左右に穴を掘ることができる

ロボットにつかまるな！



↑ランナーを追いかけてくるロボット。穴に落としてしまえば頭上を通ることもできる

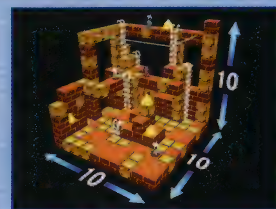
穴を掘る順番が大切！



←ブロックに囲まれた金塊は、回りから少しづつ穴を掘って取りに行こう

3D化で生まれ変わったフィールド

最初から遊べるステージは全部で60面で、広さや構造もさまざま。3Dのマップを穴を掘って下に降りたり、はしごで登ったりしながら探索して金塊を集めよう。ステージの視点はプレイ中に自由に変えることができるぞ。



←ステージは最大でも10×10×10ブロックの広さだ



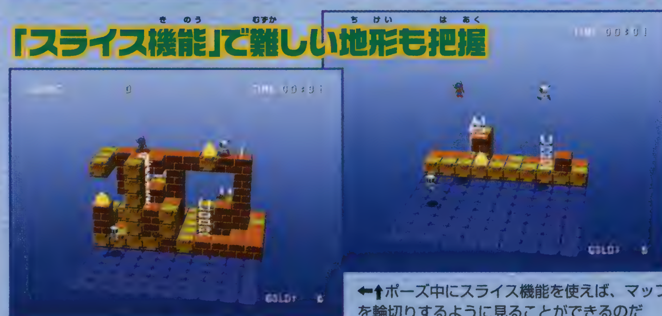
←L・Rトリガーボタンでマップを90度回転できる

真上からの視点も！



←Cスティックを使えば視点を上に移動することも

「スライス機能」で難しい地形も把握



←↑ポーズ中にスライス機能を使えば、マップを輪切りするように見ることができるのだ

末長く遊べる要素もたくさん

通常のプレイのほかにも、いろいろな楽しみ方ができる本作。一度クリアした面でも、タイムアタックなどの記録にチャレンジすることで何度でも遊べるし、エディットでオリジナルのステージを作ったり、隠されたおまけモードを楽しんだりとボリュームもたっぷりなのだ。

最短クリア&フルーツを狙え

やりこみ要素の1つとして、各ステージで得られる「勲章」集めがあるぞ。勲章は、ステージを設定されたタイムよりも早くクリアすることでもらうことができるぞ。また、ステージ中で一定の条件を満たすと隠しボーナス「フルーツ」が現れるが、一定以上の得点のフルーツを取ることでも勲章をもらえるのだ。2種類の勲章をどれだけ集めることができるかな？



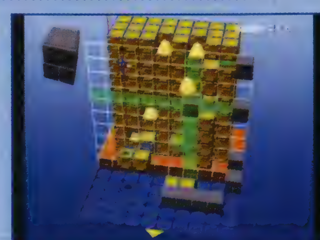
←最速クリアへの挑戦。最初のプレイで勲章をとることは難しいぞ



←フルーツにも種類がたくさんあり、それぞれ得点が異なるのだ

オリジナルステージが作成できる

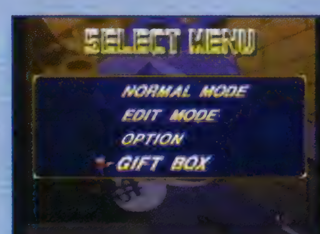
自分でオリジナルのステージが作れる「エディットモード」は今回も健在。ブロックや金塊の位置、ロボットの数など、思い通りにステージをデザインし、実際にプレイして遊ぶことができるのだ。友だちと、お互いが作ったステージをプレイしあってみるのも面白いぞ。



↑使えるパーツは11種類。落とし穴などの仕掛けも思い通りに作れるぞ

秘密のおまけモードもアリ

ある一定の条件をクリアすると、モード選択時に現れるおまけモード「GIFT BOX」。ここでは、FC版『ロードランナー』発売当時のCMといったお宝ムービーや、FC版の音楽や効果音が楽しめるらしいぞ。往年のファンには懐かしいおまけ要素だ。



↑詳しい出現条件はまだ不明だが、いろいろなおまけが隠されていそうだ

ハミダシニンドリ 過去の名作をリーズナブルな価格でリリースする「ハドソンセレクション」。今回紹介した2作の他にも「高橋名人の冒険島」「PC原人」等が発売される予定だ。

スクープ GBA 9月5日

新きせかえ物語

発売元	マーベラスエンターテイメント	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アドベンチャー		

Sin Kisekae Monogatari

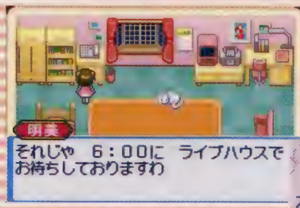
新きせかえ物語



リアルな服が最大150着から選べるきせかえアドベンチャー

魔法の国の少女マリちゃんとなり、憧れのファッションデザイナーになるために、地球のとある町で1年間のおしゃれ修業をするのが目的。友達と遊んだり、買い物したりと、いろんな体験をすることでおしゃれな感覚が磨かれ、作れる服はどんどん増える。

デザイン偏重の突拍子のない服装ではなく、実在しそうなおしゃれなデザインの服がたくさん用意されているのが特徴で、クリアするころには、プレイヤーのファッションセンスも磨かれていること受けあいだ!!



↑➡行く場所やあう人、季節感などをにあわせた服をコーディネート!! 選べる服が多いほど選択肢は広がっていく！

行く場所や時間に合わせて服をきがえ！





オシャレにキめよう

センスを磨くと新しい服が作れる

アルバイトやおけいこ、買い物などの体験をつむことで、新しい服装がどんどんひらめくぞ。ひらめく服装の方向性は、「知力」「賢さ」「明るさ」「優しさ」「美しさ」のパラメータによってさまざまに変化する。お友達に服装をほめてもらえれば、友好度もアップするぞ。たくさん服をひらめくためにも、いろんなことを体験しよう！

アルバイトもいい刺激



↑稼いだお金はお買い物に使える。おしゃれな制服が支給されることも

お買い物でひらめくことも

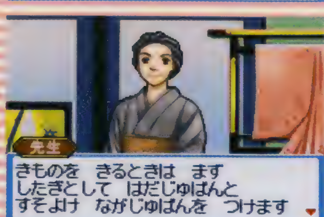




↑買った物にぴったりの洋服をひらめくこともある。センスのいい買い物をしよう！

習い事でセンスがアップ



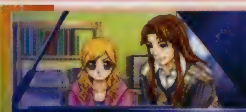


↑メイクや着付けをはじめ、いろいろな習い事ができる。これでどんな服がひらめくかな？

友情あり、恋愛ありのドキドキストーリー

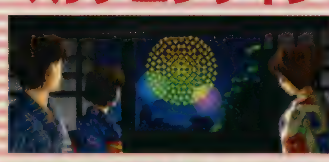
男の子3人、女の子3人とお友達になることができる。お出かけにご一緒するときに、目的や気分に合わせた服装でお出かけすると、友好度がどんどん上がって親密になっていく。男の子と親密になれば、それが恋愛に発展することも。恋が成就すれば、憧れのウェディングドレスが手に入ることも。女の子の友達の恋愛を助けてあげるキューピット役になることもできる。







男女7人によるマルチエンディングドラマが展開











ハミダシニンドリ 「新きせかえ」の主人公は15歳の女の子だが、18歳に変身しているという設定。子供がちょっと大人の世界をのぞくというシチュエーションを、無理なく体験できるみたい。

続報 GBA 8月8日

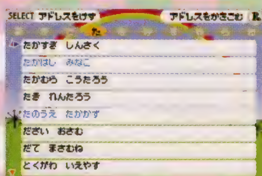
どうぶつ島のチョビぐるみ

発売元	ロケットカンパニー	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	コミュニケーション		

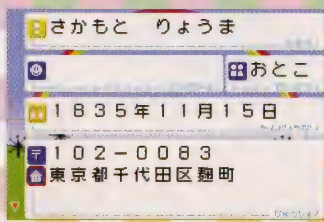
GBAが手帳にヘンシン！

「チョビぐるみ」を使うと、GBAに便利な電子手帳の機能を持たせることができるのだ。手動で郵便番号を入力すると、住所を自動的に入力してくれる便利なのアドレス帳や、学校の時間割の管理ができる機能など、便利な能力が満載だ。自分のデータから主人公が生まれ、どうぶつ島で遊べるぞ。

入力したデータから動物が生まれる アドレス帳



➡名前や誕生日、住所に電話番号などのデータを一通り入力可能



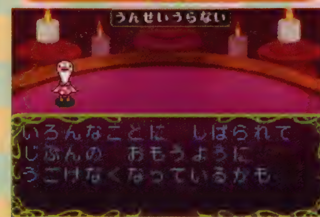
⬆有名人や友達など、いろんな人のデータを入力しよう。わからないトコは空白でOK

予定をチェック！ スケジュール帳



⬅予定を書き込んでおくと、当日にメインウィンドウへ表示

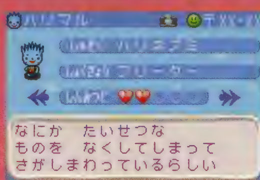
相性占いもできる 占い



⬆運勢を占ったり、相性を占ったりできる占い機能を搭載！

生まれたどうぶつたちと仲良くなろう

自分のデータから主人公キャラを作ったら、島に住んでいる個性豊かなどうぶつたちと遊ぶことができる。島での最終目的は、たくさん友達を作って、一緒にボロのコンサートホールを修理し、コンサートを開くこと。



⬅どうぶつにはそれぞれ自分だけのエピソードが

ちょっと息抜き ミニゲーム



⬅数種類あるミニゲームで遊ぶことも。ちょっとした息抜きに最適

他にもこんな機能が

- 時間割
- ミュージック
- 計算機
- もようがえ

続報 GC 7月31日

ボンバーマンランド2 ～ゲーム史上最大のテーマパーク～

発売元	ハドソン	プレイ人数	1～4人用
価格	5980円	メモリーカード	5ブロック
ジャンル	バラエティ	備考	GC-GBAケーブル対応

自玉アトラクションで使える新アクション

カジノやカート、パズルなど、さまざまなゲームやアトラクションの詰まったボンバーマンランド。今回はその中でも、今までのボンバーマンにはなかった冒険ができる目玉ゲーム「サバイバルボンバーマン」をチェック！ ランダムに変化するダンジョンで、とらわれのミニボンを助けるのが目的だ。ブーメラン、ハンマー、ボムの3つの武器を駆使して戦え！



⬅この「サバイバルボンバーマン」以外にも、いろんな遊びが!!

戦えば武器がレベルアップ

3種類の武器は、使うごとに経験値がたまり、ゲージが満タンになると武器レベルが上がって威力が上がる。3つの武器の平均レベルが白ボンのレベルだ。



⬅武器の威力が上がれば、それだけ強力な攻撃をすることができる。白ボンのレベルを上げるため、まんべんなく鍛えよう

溜め攻撃で一撃必殺

ブーメランとハンマーは、攻撃ボタン押しっぱなしでいつもより強力なため攻撃ができる。ボムを使うと減るボムゲージを回復させるにもチャージを使う。



電撃ブーメラン

⬅電気をまとったブーメランが敵をなぎ倒していく



爆砕ハンマー

➡砕けた床が周囲にもダメージを与えるように!!

秘密に切り札ミニボンアタック

攻撃を命中させたり、ダメージを受けると「ミニボンゲージ」が上昇する。ゲージ満タンのときには「ミニボンアタック」という必殺技が使えるぞ!!



⬅連れていたミニボンが炎をまとって走り回る!! 連れているミニボンが多ければ多いほど強力な威力になるぞ！

ハミダシニンドリ
「ボンバーマンランド2」では、実にさまざまなゲームやアトラクションをプレイすることができる。さすがは、「マリオパーティ」の開発をしているハドソンという感じ。

ハミダシニンドリ

『チャリンコヒーロー』に登場する、ウルトラマンガイアの必殺技は「フォトンエッジ」じゃなく、「アグルブレード」。ファンなら感涙ものですよね？

発売直前 GC 7月17日

チャリンコヒーロー

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1〜4人用
価格	6800円	メモリーカード	2〜85ブロック
ジャンル	三輪車バトルレース		

CHARINKO HERO

ヒーロー勢ぞろいの三輪車バトルレース

ウルトラマンや仮面ライダーが三輪車にまたがって戦う、バトルレースゲーム。世代を超えたヒーロー達を操作して、勝利を目指すのだ。アイテムや必殺技で相手を邪魔することも可能。





←↑コースは、スタンダードなものから仕掛けが満載のコースまでさまざま。また、原作に沿ったコースなどもあるぞ

さまざまなコースを勝ち抜け!!

必殺技を使って一発逆転

キャラクタたちは、コース上にある「ヒーロークリスタル」を入手することによって、必殺技を使える。必殺技は、キャラクタごとに特徴や、効果が違うので、勝負時を見極めて使い、ライバルに差をつけよう!!

V3きりもみキック!!



↑きりもみ回転から前方の敵を攻撃するぞ

グリッターティガ!!



↑子供達とともに、光になったティガ

ライダーキック!!



↑技の1号が繰り出す必殺技だ!!

フルムーンレクト!!



↑コスモスの必殺技。別名は興奮抑制光線

続報 GBA 8月8日

スーパーロボット大戦D

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
価格	5800円		
ジャンル	シミュレーションRPG		



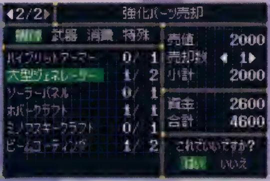
原作ならではのシステムが多数判明

今回の『スパロボ』は、原作を忠実に再現したシステムも多数搭載しているぞ。新しく加わったものから復活したものまでさまざまだ。



↑ロボット総登場のシミュレーションRPG。真ゲッターロボの援護の様子

強化パーツの売却も可能に!!



→新要素の1つとして、所持している強化パーツを売ることができるようになったぞ

マクロス7 歌システム

「マクロス7」のパイロットが登場するユニットは、攻撃ができない。ただし、歌を歌うことによってさまざまな効果を発揮できるぞ。



↑歌で攻撃できる相手は、マクロス7の敵プロトデビルン



↑バサラたちは歌を歌うことが可能



↑味方に歌うと、さまざまな支援効果が

メガゾーン23 変形システム

ガーランドは、通常バイク形態のため、相手ユニットを攻撃する時は、その都度、ロボットに変形して戦う。



↑防御時も変身する。見た目だけでもファンなら嬉しいよね

六神合体ゴッドマーズ 合身システム

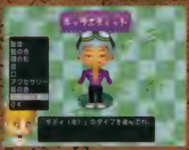
ガイヤーは、自分のHPが半分以下になった時、自動的にゴッドマーズに合身するぞ。



↑ゴッドマーズのHPがないと、強制ゲームオーバーになる

続報 GC 7月 モノポリー ～めざせっ!!大富豪人生!!～

発売元	トミー	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	7ブロック
ジャンル	ファミリーボードゲーム		



←オリジナルキャラクタも作れるのだ

ボードゲームの定番「モノポリー」がGCに登場

世界中で親しまれているボードゲーム「モノポリー」がGCに登場。これまでのルールで遊べるモードに加え、難しい交渉の部分をミニゲームにした初心者モードもある。また、玩具でお馴染みの「モノポリー」「モノポリージャパン」「モノポリージュニア」のほかに「江戸」など全13種類のマップが用意されている。



↑交渉がミニゲームになる初心者ルール。黒ひげ危機一髪



↑財産の独占を目指して、土地や建物を売買するモノポリーの世界を完全再現しているぞ

発売直前 GBA 7月17日 コロッケ！2 ～闇のバンクとバン女王～

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

ストーリーを進めればコロッケの仲間が増える

人気コミックが原作のGBA第2弾。「禁貨」を探す旅の途中で、ウスターとメンチが謎の敵にさらわれた。プレイヤーはコロッケとなり、北の大地で仲間を助け出そう!!



←さまざまな仲間が総登場して物語を盛り上げるぞ





↑→仲間を助けるため、北の最果ての地でコロッケの冒険がはじまる



↑ストーリーを進めていくと、コロッケの仲間が増えていく。人気のキャベツも使えるぞ

発売直前 GBA 7月11日 ハムスターパラダイス ピュアハート

発売元	アトラス	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ハムスター飼育シミュレーション		

ハムスターたちと夢の国を大冒険

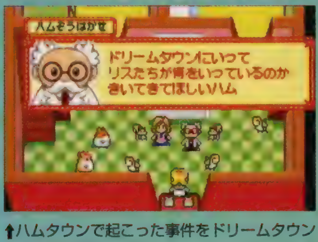
ハムスターを育てて遊べる飼育シミュレーション。昼間はハムタウンでハムスターを飼育して、夜になったらドリームタウンに出かけよう。ドリームタウンでは、自分の育てたハムスターと冒険することができるのだ。

ハムタウンとドリームタウンを行き来しよう!!



↑ミニゲームや新種のハムスターもたくさん登場





↑ハムタウンで起こった事件をドリームタウンで解決したりと、2つの町はリンクしているぞ

発売直前 GBA 7月18日 ミッキーとミニーのマジカルクエスト2

発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		



↑アイテムショップで買物もできるぞ

3つのコスチュームチェンジでサーカスの平和を取りもどそう

大人気のミッキーとミニーが、3つのコスチュームをチェンジしながら、ステージを進むアクションゲーム。



←魔法の掃除機で雲のボスを吸い込んでしまおう



↑フックをさまざまな場所に引っ掛けて進もう



↑的のついた敵はうまく狙うとボーナスゲット

ハミダシニンドリ

「モノポリー」で作れるオリジナルキャラクタは、目や口などのパーツの組み合わせで160万通り以上もある。男の子や女の子から、動物まで好きなキャラクタを作れるのだ。

ハミダシニンドリ

「ハムスター倶楽部4」のプレイヤーがハムスター視点というのはなかなか新鮮。飼い主には言葉が通じないので、逆に気持ちが通じたときは素直にうれしいのだ。

初公開 GBA 9月4日

GetBackers奪還屋 邪眼封印!

発売元	コナミ
価格	4980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

蛮たちを中心にパーティを組み新たな依頼品を取り戻せ

ゲットバッカーズである蛮と銀二を中心にパーティを組んで依頼をこなす、ミッションクリア型のRPG。各ACTごとに登場する依頼者から奪還の依頼を受け、奪還に成功すると次のACTに進めるのだ。ACTは1～7まであるぞ。



↑奪還の依頼を受けることから始まる

↓会話シーンでストーリーが進む


主要キャラはフルボイス!

戦闘はビジュアルカットインバトルを採用。派手なビジュアルがどんどん挿入される迫力ある戦いが楽しめる。また主要キャラはフルボイスになっているぞ。



←パーティを組んだ仲間と協力して戦うのだ

美堂蛮



↑詳しい経歴は不明だが、相手に1分間の幻影を見せる「邪眼」を持つ男

天野銀次



↑全身から高圧電流を放射する「電撃」が得意技。元は「VOLTS」のリーダーだった

花鳥院花月



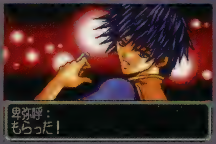
↑絃を自在に操って戦う「風鳥院流絃術」の使い手

赤屍蔵人



↑108の武器を持つという運び屋。業界最低最悪の男

工藤卑弥呼



↑7種類の「毒香水」で戦う。通称レディ・ポイズン

初公開 GBA 7月18日

ハムスター倶楽部4 しげっち大脱走

発売元	ジョルダン
価格	4800円
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1～4人
備考	GBA専用通信ケーブル対応

かわいいハムスターになって飼い主を助けてあげよう

ハムスターの気分が味わえるアドベンチャー。好奇心旺盛で前向きなしげっち(♀)とまじめな優等生のえんどーくん(♂)、のんきななまけ者ぶーちゃん(♂)の3匹のなかから1匹を選んでプレイする。飼い主の篠原メグミを助けるのが目標だ。しかし、ハムスターの言葉は人間には通じないのでなかなか思い通りにいかない。ハムスターらしい行動で飼い主に気持ちを伝えよう。



ストーリーはハムスター視点

画面下にはハムスター同士の会話のみが表示される。これで人間同士とハムスター同士の会話が同時に進行できるのだ。


←飼い主に連れられて街にお出かけすることも



←3匹のハムスターのなかから自由に選べるぞ

バラエティ豊かなミニゲームも楽しめる

ストーリーの途中でミニゲームが始まることがある。簡単操作でバラエティ豊かなミニゲームが楽しめるぞ。通信ケーブルを使えばミニゲームで友達と対戦もできる。同時に最大4人まで対戦できるのだ。

10m走

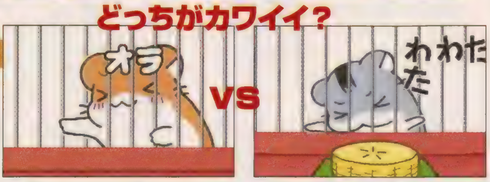

←A、Bを交互に連打するのだ

大食い競争



←こちらは十字ボタンを連打

技合戦



→本編で覚えたかわいい技を出し合って、どちらのハムスターがかわいいかを決める

続報 GBA 8月7日 ボボボーボ・ボーボボ マジで!!?真拳勝負

発売元	ハドソン	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	コンボプレイングゲーム		

クリアするアトラクションによってシナリオが変化

ボーボボ一行の今回の冒険の舞台はハレルヤランド。そこにはたくさんのアトラクションが用意されており、どれをクリアするかによってシナリオが変化する。アトラクションそのものも、プレイするたびにマップが変化するなど、繰り返し遊んでもあきないシステムになっているのだ。

金魚おじさんショー



↑金魚おじさんとやらがショーを見せてくれるらしい

邪血館



↑恐怖の館「邪血館」。中では怪物が襲ってくるのか

ボブスレーマウンテン



←山の中を探検するアトラクション。どうやら寒いうえに、何もないように見えるようだが…



←アトラクションの各階のマップやアイテムの位置は毎回変わるので何度でも楽しめる

世界珍獣カードを使い分けろ

バトルで使用する世界珍獣カードには大きく分けて4つの種類がある。能力をアップさせる「装備カード」、助っ人が登場する「キャラカード」、奥義が発動する「奥義カード」、技を使う「技カード」だ。



↑いろいろな種類の世界珍獣カードを使い分けるのだ

続報 GBA 8月1日 アラジン

発売元	カプコン	プレイ人数	1〜4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

Disney's Aladdin アラジン



多彩なアクションを駆使してジャファーをたおしにいこう

同名映画を題材にした横スクロールアクション。多彩なアクションを駆使してジャファーをたおすのだ。GBA版には多数の新エリアが追加されているぞ。



←布を使ってホバリングするアラジン。慎重に進むのに最適だ



↑下がトゲで覆われている危険な場所。リンゴを投げて敵をやっつけよう

GBAオリジナルのエリア

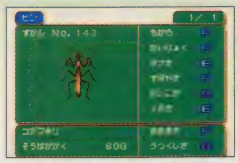


↑落ちないようにタイミングよく飛ぼう

発売直前 GBA 7月11日 GET! ボクのムシつかまえて

発売元	ケムコ	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アドベンチャー		

GET! ボクのムシつかまえて



↑たくさんの昆虫を捕まえて、昆虫図鑑完成を目指せ！

コンテスト優勝を目指せ

昆虫集めの冒険が楽しめるRPG風のアドベンチャー。主人公が生まれ育ったバッタムシティのとなりにはかぶとドームがある。昆虫を捕まえて持っていれば、そこでおこなわれている昆虫コンテストに参加できるぞ。コンテストには7種類あり、それぞれミニゲームになっているのだ。

むしずもう



↑ムシが正面からぶつかり合うむしずもう。総当りのリーグ戦で勝ち星が多いムシが優勝だ

ショートレース



↑足の速さを競うレース。ガンバルバーをうまく止めてスピードアップを狙え

ハミダシニンドリ 『GET！ボクのムシつかまえて』のジャンルはアドベンチャーだが、プレイした感覚はRPGに近い。最初はカナブンばかりだが、徐々に珍しいムシが捕まえられるようになる。

攻略本スタッフの2週間の動きがわかる 攻略本2WEEKフラッシュ!

8月は4冊もの攻略本を発売予定 担当者も決まり万全の体制!

夏休み前はぞくぞくとGC、GBAタイトルが発売され、どれを遊ぼうか迷ってしまうところ。そんな中ニンドリ攻略本編集部も、8月に発売予定となる4冊の攻略本チームを結成し、万全の体制で作業に取り掛かることになった。昨年末以来の過密日程!



←FC『スーパーマリオブラザーズ3』の移植の本作



←ニンドリ本誌でも付録音楽CDが付いたりと大フッシュの「カービィ」最新作



←下記のコラムでも分かるように、妙齢のメグ姉が担当することに



↑ほかの3本とはチョット遅れて発売となりそう。このシリーズに命を賭ける、トランセル種市が担当する

コラム 『どうぶつの森e+』攻略本担当 ライターO氏の「もり開拓中」

今回『どうぶつの森e+』の攻略本を担当しているライターO氏。ファミコン時代からこの業界にいるベテランライターなのだが、本人いわく「物を片付けるのが苦手」らしい。「毎日届く新聞が山積みになり、部屋の床下が10センチ以上上昇した」という噂を耳にしたこともある。そんなO氏が今回の攻略本のために『どうぶつの森e+』を初プレイ。攻略なので、毎日長い時間プレイしているのだが、ほっとくと生えてくる雑草に目もくれないO氏。その状況を見た副編高島は「ちょっと…、気分悪いから雑草むしれ」と珍しく注意(?)。別に悪いことをしたわけではないのだが、「荒れ放題の村」を平然と練り歩くO氏がどうしても許せなかったようだ。



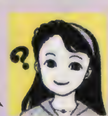
副編高島も思わず注意

←「見てるとハラが立つ」と高島談。こんなことにはなってないのでしょう

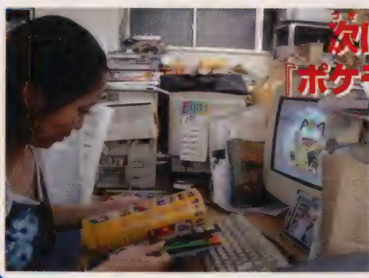
大人気 前号で本誌記事にも登場! メグ姉の出張コラム

ポケモンなら任しとけ! です。お気に入りのポケモンは…Psyduck, I choose you! あのマヌケ面がたまらなくステキ。あと、チームロケットのジェシーのWobbuffetもラブリー♡。…え? 名前が違う? それはコダックとロケット団、ムサシにソーナンス? そ~なんすか? 名前って国によって違うの? 『ポケモンピンボール』の図鑑で勉強します…。

前号より



Meg姉(当時24歳)
「魔女サン」の異名で読者コーナーで人気(?)だった女性編集。ハワイ留学ののち今年春に帰国、現在就職活動中



次は『ポケモン』

←前号ではお知らせページを飛び出し、座談会にも出演!(上記参照)

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス 招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説 風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
GIFTPIA	950円
NINTENDO64	
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス 950円	
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア 図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円
ファイアーエムブレム 烈火の剣	1300円

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。

攻略本やニンドリの立ち読みや編集部のコラムが見られる「ニンドリドットコム」

攻略本やNintendoDREAMの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「web広技苑」など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。編集部の様子がのぞけてしまう「編集部ライブ映像」もカメラが増え、編集部の実態がわかってしまって大変!? そのほか編集部員たちのコラムも好評連載中だ!

アドレス http://www.nindori.com

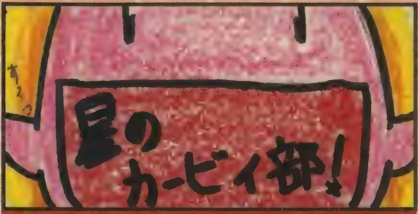


←ニンドリの最新号の表紙が目印なのだ! どせいさんのお面表紙

ゲームソフトファンクラブ

-don't give up. I know you can make it good-

●デザインは今号のカタチでいこうかと思ってます。各部を囲んでいた線がなくなって、開放的にしたつもり。新企画もチョコチョコ始めていきまっせ!(かややん)
●前号イキナリ出てきてしまったので改めて自己紹介。97年からドリーム読者であり投稿者でした。実は昨年秋から「村じまん」コーナーもやってたんですよ。よろしくしてやって下さいね。(宝山りふぁ)



(栃木県／灯野瑠姫さん)

みなさんエアってますか〜!? ってニンドリの発売日にはまだ出てないか『エアライド』…。ま、とりあえず付録のCDを聴いて盛り上がりましょ!

―Vol.92友希さんの「リックのガールフレンドの名前は何?」という質問に、「ピックです!」という回答がたくさん寄せられました。右に2枚だけ紹介します。また、カインとマインは夫婦、チュチュとニュプンは女の子同士なのでお友達、という情報も。回答を送ってくれた北海道／ノルンさん、岐阜県／すぎやんさん、山梨県／鶴見だいすけさん、大阪府／輝河渚さん、滋賀県／裕竜也さん、岐阜県／哀見ゆえさん、静岡県／さとこさん、埼玉県／柊星さん、宮城県／シンさん、?県／村上達彦さん、その他のみなさん、ありがとうございました!(り)



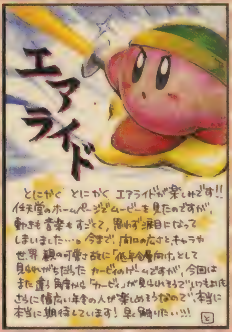
(千葉県／さとしさん)仲間にさらにお友達がいて、とってもにぎやかなんですねえ〜(り)



(神奈川県／颯瀬ライトさん)なるほど、そのまんまな名前であったりしたのですね〜(鈍感)(り)



(福岡県／夢風彩さん)コピー能力が使えることで、カービィならではのゲームが楽しめそうです(り)



(神奈川県／相澤ともねさん)音楽、グラフィック、操作性…。いたるところに桜井節が感じられますよ!(か)



(?県／水城れんなさん)テスト頑張ってください!晴れやかな夏休みとエアライドのために!(り)



(栃山梨県／Q丸さん)音楽が気になるあなたのために、エアライドのサウンドテストが付録に!(り)



(千葉県／とたのりこさん)幼稚園児にして、自分の目を案じてゲームを自粛していたとは…(り)



(愛知県／かわせみさん)メタナイトとの剣同士の対決が、楽しいしカッコイイですよね(り)



ホビーフェアでは『マリオゴルフ』ニアピンコンテストでホールインワンするとGCがもらえたのですが、朝からネバってゲットした人がいるそうです。たまげたもんですね。(り)

(北海道／Mrヘブズンさん)

●最近の投稿イラストって「メイドインワリオ」のキャライラストが大半をしめているようですが、マリオ大好き女の私としてはちょっと寂しい気がしてならない。まあ、確かに私もワリオとかのキャラが大好きです。しか〜し!イラストを描くとしたら、やっぱりマ・リ・オ。ポンポン描いていくうちに愛着を持つようになりました。みなさん、もっとマリオイラストを描きませんか?そして、彼に対する愛着心をもう一度確認しませんか。(愛知県／マリオ子さん)

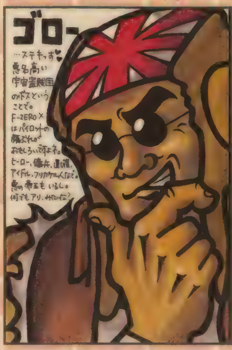
―今後のラインナップの発表で、マリオのイラスト増えてますよ〜。今はヨッシーやクッパ軍団が少ないかなぁ…。(り)



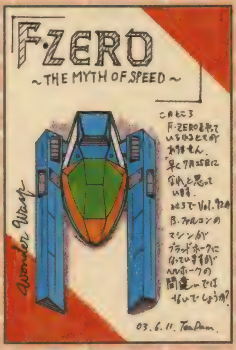
(?県／LOGさん)最近ハヤリの(?!)CGです(笑)。じゃあ次はぜひカラーのドット絵(色数限定)で!(り)

エフゼロ部

二人対戦の時に画面が縦割りにできるのが自分としては衝撃的!遠くが見やすくて、かなりいい感じでした(り)



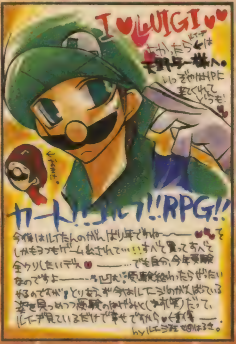
(長崎県／蒼月まいさん)確かに「なぜレースに?」っていうキャラが多くて楽しいですよね!(り)



(千葉県／ティーダムさん)自作マシンを持ち寄れるのもいいですよね。俺色に仕上げるぜ(り)



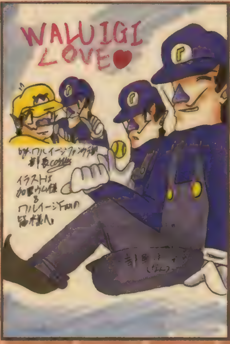
(新潟県／Naoさん)とっておきの「マリオ3」ですからね〜。カードにも対応して素敵気分!(り)



(青森県／松本ハルキさん)頑張ってるルイージの姿を見ながら、受験を頑張って下さいませ(り)



(兵庫県／恵梨月さん)冬の「マリサン」は海に入るのが辛いですね。曇り空がまた寒そうで…(り)



(千葉県／コスモスさん)今度はゴルフで活躍するでしょうから、まだまだ応援してあげて下さい(り)



(愛知県／ソラさん)ワンダやレディなど、他にもいますね。でもキャサリンは男ですから〜(笑)

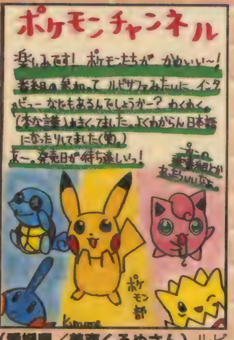
【おわび】前号は一部コメントがおかしくなっていました。千葉県／柚子さん、コメントが抜けてました。千葉県／とんとんさん、メモ状態のままになってました。皆さん、本当にごめんなさい!宮城県／海雀さんと栃木県／おぼろKさんのイラストが逆になってました。その結果、両方とも海雀さんへのコメントに…。千葉県／柚子さん、とんとんさん、皆さん、本当にごめんなさい…。やり方を改善したんで今度からは大丈夫です!(り)

投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙(タテ15cm×ヨコ10cm)に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストはカラーでもモノクロでも可ですが、カラーの場合は色の濃淡に注意!(印刷に出ない場合があります)。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめて入れれば切手代が浮きますよ。(109ページにつづく)



(愛知県/ペペロンさん)

秘密基地の対戦で、ありえないデータのポケモンを持った人が…。誰だ！こんなデータでレコード交換するな～！迷惑かけちゃダメよねぇ。(り)



(愛媛県/美南くるめさん) ルビサファのとはまた違う、ポケモン中心の番組みたいですね (り)



(愛知県/ポケマニさん) マユミの顔はポケモンカードで確認できるのですか…画集あればなあ (り)



(富山県/栗子さん) アサギシティに吹く潮風…いいですね～。夏の香りです（うっとり…）(り)

●「ポケモンコロシアム」では、「金銀」のポケモンが使いたいっ！ハッサムのカッコイイ「メタルクロー」をかましたいのだ～！
(愛知県/ポケマニさん)

―お気に入りでこだわり！サイコーです (り)

●センリパパのジムでのケッキング戦、みんな倒されてレベル22くらいのアノプス1匹になってしまいました。すっかりしょげてしまい、ゲームオーバー覚悟で出して、いわくだきなど何度もやっていたら…勝利！ケッキングの特性の「なまけ」や、「きあいパンチ」を出そうとしてたことが運のツキ。あなどれませんなアノプス！
(岩手県/桜竜留姫さん)

―最後までわからない勝負の行方！うーんスバラシイ戦いだー！(り)



(静岡県/石狩ソルトさん) 上等ォ！マリオな秘密基地も最高！音符マット楽しいんですよね～ (り)



(千葉県/江澤由佳さん) ワイングラスの代わりに食膳へ。最高にオシャレですわ（笑）！(り)



(北海道/一輝美香さん) 毒のあるカワイさ。ただカワイイだけじゃない所が魅力的です、フフ (り)

●ミロカロスほしいんだけどなぁ～（泣笑）。進化前のヒンバス探し回って2日間。全然出てこないです。どこらへんのポイントがいいんでしょう？色違いのポケモンは、「金のコイキング（♀）」がいます。ヒンバス探し回ってたら釣れた。
(長野県/種星白雕さん)

―ムロタウンの流行が変わらないようにし、ひたすらいろんな所を釣り続けて下さい！むしろ金のコイキングがウラヤマシイ～ (り)

●私、レジ系大好きなのです!!あまりにも強大な力を持っていたため古代人に恐れられ、封印されてしまったポケモン…。何かこう、「古代のロマン」を感じませんか？
(東京都/日向千羽矢さん)

―あなたのお陰で感じました！うっとり… (り)



(東京都/三城北都さん) 彼らは決して悪ではないんですよね。何事もバランス、でしょうか (り)



「e＋」遊んでますか～！新種のダチョウ「ニンドリ」も、今からどうなるか楽しみ。(り)
(神奈川県/[illegible]明日華さん)



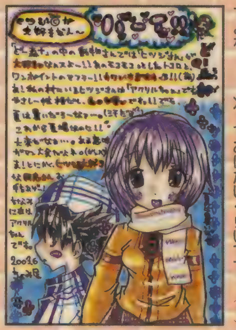
(愛知県/緑雨まさきさん) テストが終わったらどんどんおでかけしてくださいね～！(り)



(鳥取県/オジャメバンさん) そんなまさか！と思いつつ、本当に釣れたらどうしよう（笑）(り)



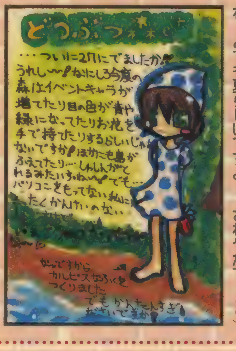
(和歌山県/パンさん) 村の中の曲も、じっくり聞くと味わいがあって楽しいですよ～ (り)



(兵庫県/ちょみ尾さん) 羊さんは夏は暑そうですよねぇ…。刈ってあげたいくらいです？(り)

●「どうぶつの森＋」ついに手に入れました(おそっ)！大好きな住人はマールです！シーラカンス10匹以上釣って家の中ぎっしり。なまぐさそー！と思うくらいにありました。売りましたけどね！
(佐賀県/こはくさん)

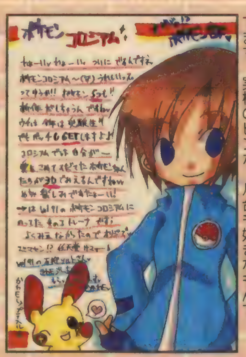
―『e＋』の発売を前にして『森＋』をゲットしたのですね。両方遊ぶと、いろんな違いがこれまた面白いですよ～。『e＋』は米国版が元になってますしね。(り)



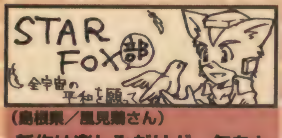
(兵庫県/R-KOさん) カルピスな服、いいですね！とても夏らしいですよ～。さわやかで！(り)



(埼玉県/ポピーさん) かわいいギャラドスサイコー！スッピンでもかわいいからOKよ（え？）(り)



(福岡県/紅ノゆうひさん) ピンボールは気になってます。実機のピンボール台も好きなもんで



(島根県/風見鶏さん)

新作は楽しみだけど、年をとるのが気になる人は多いみたい。N64の時に今村さんは「次はフォックス36歳でやりたい」と言っていたから、それと比べれば若いんですが（苦笑）。パラレルワールドもアリだと思うけどなぁ？(り)



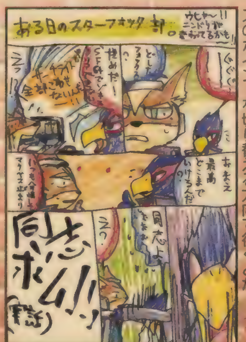
(大阪府/月島[illegible]さん) 64版の感動とドキドキがまた味わえるといいですよね！シビレるぅ～ (り)



(福島県/ZENZO↓さん) うおう、ペッピーが宮本茂さんを越さん勢い。これはビックリ (り)



(香川県/ぜんざい狐さん) アドバンスでSFが出たら…4人通信で編隊が組める！素敵だ～ (り)



(兵庫県/ソーナンスみやさん) とりあえずマクベスのポイントを切り替える方向で行くとか… (り)

●「スターフォックス」の新着画面を見てうかれている私（笑）。「対戦画面でこんなすごいんだから、一人用はどうなっちゃうんだろー！♪」って気になる…。発売日までの間、毎回こうですが、そのもどかしさとの戦いも毎回楽しみのひとつだったり。(東京都/こりんさん) 「こうしてほしい！」という思いを届けようとあれこれだしている間に、発売日が来ちゃったり。ロクヨンで諦めた部分が実現されてるといいですね～ (り)

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

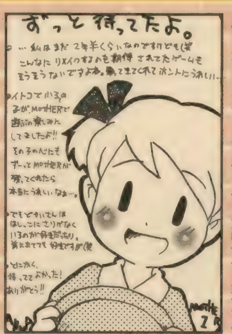


（岐阜県／かよこさん）

発売記念イベントはニンドリャーもたくさん来てました。お会いした方ありがとう。残念ながら入れなかった人も…、レポート記事で楽しんでくださいね。（り）



（京都府／いちごとうふさん）渋谷のイベントで糸井さんのサイン入りソフト手に入れました？



（埼玉県／さださん）「なるべくそのままで」と願われているゲームもそうそうないですよね（り）

●『MOTHER3』が開発中止になった時すごいショックでした。でも開発している人達自身が一番辛いのはわかっていたので怒ることもできず、どこにもぶつけられないモヤが頭の中でぐるぐる回っていました。そして、その内にゲーム離れという形でそのモヤを消し去りました。私にとって『MOTHER3』が発売されないゲーム界は何の意味もない、と思えるほどその当時発売を待っていました。今回『MOTHER1＋2』と『MOTHER3』の発売が決まって本当に嬉しかったです。あの頃は復活を信じて待てるほど大人になれなかったけど、今度こそ本当に信じています。 **（兵庫県／三村武六さん）**

―祈る思いはみんな同じ。ユーザーも、開発者も…。それが復活を遂げたんですよね。まさに『MOTHER』です。（り）

●あーも一何でもいいからゲームしてー。おなか減った。**（山口県／コンソメさん）**

―ではとりあえず腹ごしらえから。もちろんばーちゃんの特製スープでしょ。ゴク、ゴク、ぷはー。（り）

ソウルキャリバー部



（千葉県／犬飼鈴助さん）カラーなページを活かして美女をたくさん描いてくれました。あリンクは（笑）



（千葉県／鼎猫らんまさん）そ、そうなのかー。変なサムライの吉光が大人リンクだなんてー（ショック）!!

●「ソウルキャリバー2」楽しい～。いろんな隠し武器があったり。買ってみての一番の印象は、キャラクターがしゃべったので、なんかかっこいいな～と思いました。他のゲームでもしゃべるのはありますが、また違う感じで。タリムさんなんか「あなたからっぽだわ。」って言いますし。 **（長野県／タリムYさん）**

―隠し武器はすごく笑えました！武器というより日常品みたいなのだったりして。（り）

以前はリンクに関する投稿ばっかりだったのが、最近いろんなキャラのイラストが届くようになりました。みんな遊び込んで、お気に入りを見つけたのかな？（か）



（静岡県／瑞月祥さん）今度はメガネふき係としてついてきます。ってそんなこたあないでしょう（り）

●『MOTHER1＋2』の発売でたくさんの方とお友達になれたらいいなぁと思います。何10年たっても、本当によいゲームは心に残りますね。ラヴだーっ。 **（？県／森野きこさん）**

―記念イベントは初めての人同士も友達に。マザーで心が通じてました！（り）

ナムコ部

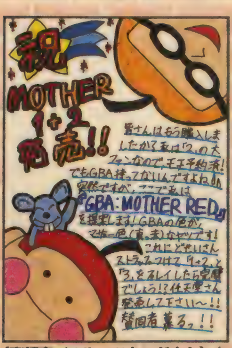
テイルズにクロノア、もじぴったんも！



（福井県／晴夫さん）もじぴったんのニンドリ面をやらしてもらいました。難しいけどハマりますね！（り）



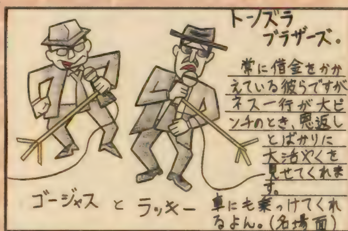
（山口県／結代悠耶さん）オリジナルカラーのGCを出したり、企画もすごいですよね（り）



（京都府／フルーツキッドさん）あと、真っ赤で蓋のプレートが地球になってるGCもあれば…（り）



（栃木県／緑川なつめさん）電車の中でカッコよくGBAを遊ぶ、素敵なギャルでいてください！（り）



（福岡県／ピッコリさん）彼ら、全員に名前ついてるんですかね？本によっても名前違うらしかったり（り）



（東京都／絵無とまとさん）イベントお疲れ様！サントラ全曲ちゃんと入れてほしいですよね。（り）



（福岡県／木守楓子さん）評判に期待してる皆さん、どうかまっさらなキモチで遊んで下さい（り）



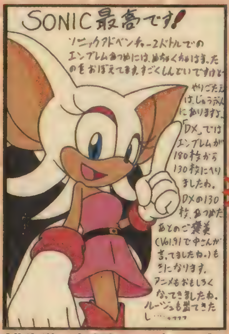
（東京都／水城れんなさん）やっぱり食べ物系が出てきちゃいます。うみたてたまご！（り）

ソニック部

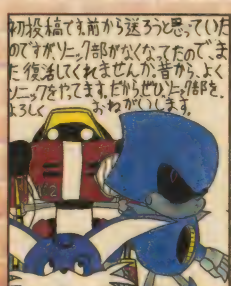
ソニックがマリオと握手をしたあの瞬間…忘れません。ゲーセン前でキミも握手（時々着ぐるみが来てます）！（ヒ）



（京都府／橘チェリーさん）『ソニアドDX』の発売を機に、ハガキが増えるといいですね～（り）



（北海道／青空太陽さん）エンブレム集め、途方もなく思えるんだけど、気がついたらハマってるよね（か）



（岡山県／バルカンXさん）部があっても無くても、好きなゲームへの投稿待ってます！（り）



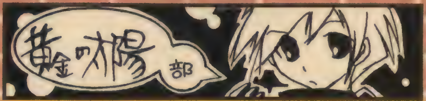
（静岡県／ゴッタ煮さん）そう、ソニックチームのゲームは曲（唄）がいい！『PSO』もオススメですよ（か）

●『マザー1＋2』＆『3』が発表されて、ようやく心が落ち着いてきました（笑）。何か…世の中捨てたもんじゃねえなあ（笑）、と思っちゃいましたよ！でも『3』がアドバンスで出るのには少～し驚きました。…ウレシイことには変わりないですけど。いつ出るんだろ～。**（広島県／カミダノミンさん）**

―ロクヨン版で公開された画面が印象強いんで、アドバンス版が想像つきません！今までのテイスト通りになるのかなぁ？（り）

投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙(タテ15cm×ヨコ10cm)に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストはカラーでもモノクロでも可ですが、カラーの場合は色の濃淡に注意！（印刷に出ない場合があります）。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめて入れれば切手代が浮きますよ。（108ページにつづく）

●スマデラで叫びまくってノドが痛い…。最近、ロイの技を全部覚えました。友達とスマブラをやる時は必ず技を言ってます。それで喉ガラガラになったり。でも一段と楽しくなりました。あと、動きをコンプリートすれば完璧です！（何が？）さあ、ロイ！今日もふっとぶゾー!!（そっちかよ）（神奈川県／星屑夢々さん）ぜひとも動きもマスターしてください！高みを目指せ！ゆくゆくは『FE』での必殺も（無理）（り）



（長野県／海さん）

──Vol.92の未プレイ発言が転じて（？）、ナントVol.96では『黄金の太陽』の製作スタッフさんたちにお願いして、みんなの投稿にコメントをもらいに行ってきます（予定。経緯はキャメロットのホームページを見てね）！　これを機会に、みんなもガシガシとおハガキくださいねー。…って、自分もプレイしなきゃいけませんね、ハイ。（り）
──というわけで願ってもないチャンスなので送り忘れのないようにひとつ。文章でファンレターとか書いてくれてもオッケーですよ。（か）



（宮城県／七瀬陸歩さん）同じ「太陽」ファンなんだから仲良くしましょーってば。ねっねっ（か）



（東京都／ディルさん）うん、家族、感じるよねー。生活感がただよってる、と言ってもいいかもしんない（か）



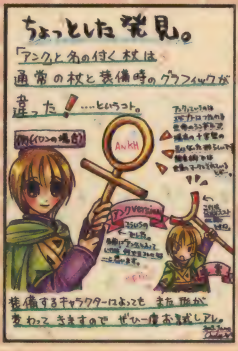
（北海道／桜井つぐみさん）同じポニーテールでも2人の雰囲気はけっこう違うような。やっぱ性格？（笑）（か）



（広島県／しい呂さん）ジェラルドの髪は、あれ自体がカブトになってるんじゃないかという話です（笑）（か）



（和歌山県／早乙女らいむさん）そうかー、なんか早い感じ。あとクラスの人に広めたのはスゴイ！（か）



（栃木県／コーディエさん）武器は種類によってかなりグラフィック変わりますよね。芸細か～い（か）



（群馬県／桜星きらりさん）ラマ寺の住職さんになったイワンですね。独身は外せないのか（笑）（か）



（神奈川県／珠梨宮須羅さん）だんだんアホな方向に進むリレーマンガ。続きを作るのはキミだ！（か）

部員募集中！



（大阪府／苦味男さん）名作！スマデラコンサで「カエル」の話題が出た時、拍手が起こりました（り）



『スマデラ』はずっと人気ですよねー…。売れ続けるソフトですよねー…。下がりませんよねえ、値段。実は借りて遊んだだけで、いまだに持っていない私。ギャフン。あっ、言っちゃった。ミンナにはナイショだよ。

（大阪府／桃姫ユリさん）

部のあるなしに関係なく、自分の好きなゲームのこと、アツク語ってくださいね～！



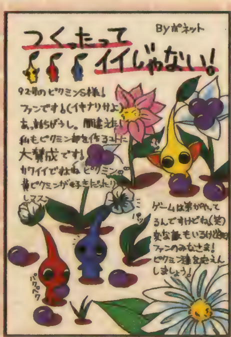
（奈良県／アジアっ子さん）当てにくい大技をキメると気持ちいいですよね～。当たれば…（り）



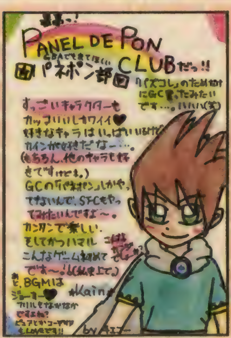
（大阪府／月島樹葉さん）ファルコンだらけ！レッツアピール！あぁ、楽しそうで何よりです（り）



（熊本県／ねこクラゲさん）緑プリンいいですよね。ハチマキが！プリンは弱さが強者の魅力です（り）



（東京都／ハロー改めポネットさん）ヘンな生き物がたくさんいるトコロがいいんですよね～（り）



（新潟県／チエコーさん）ヨッシーやポケモンでも出たけど、やっぱり妖精さんがいいですね（り）

●自分はパワータイプ（？）キャラの方が使いやすいコトが今さらわかりました（笑）。最近のお気にはガノン様だったりネ。だけど、やっぱ本命は大・大・大スキマルス様。スピード系（？）は使いにくいですが、使用回数No.1！　（東京都／リーぜさん）
──自分はマルスよりロイを使っちゃうんですよねぇ。突進タイプなのか…？ふぅ（遠い目）（り）

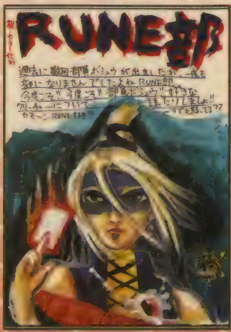
●いねむりポーズLOVE！最近私がハマっているのは、プリンの「うたう」です。眠っている間にふっとばすのではなく、他のキャラの寝顔やいねむりポーズを見るためです（笑）。だってすんげーカワイイんだもんっ！　（新潟県／今日耳日曜さん）
──ムニャムニャ言ったりもするんですよね～（り）



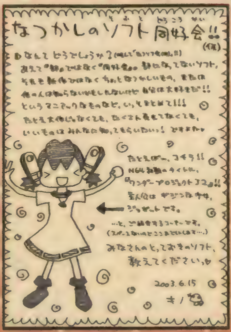
（愛知県／炎奈津姫さん）もともと戦ってる人だから向いてるかも。あげるとキリがないですね～



（京都府／向日葵緑人さん）領主の息子であるロイにより、爆発物所持禁止令が出されるでしょう



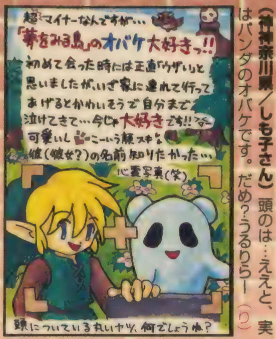
（静岡県／アルテミスさん）ぜひぜひ語ってくださいませ！エルフは人気ですね～



（神奈川県／キノさん）もちろん、なつゲーもOKです。好きならなんでもアリですよ～！

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル6階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

●なんだか続々ソフト出るねー（喜&泣）。それにしてもアドバンスほしー。『テトラズトラッカーズ』だと?アドバンスがコントローラかよ!と思いつつ頑張ってお金ためますとも!何だかGCの新しい波が来た感じですね。ガンバレGC!（愛知県／ヨッシーマントさん） いつ日本での発売が正式に決定するんでしょうね。連動と融合に期待です！とりあえず今は、夏休み前の新作ラッシュが～！（り）



（神奈川県／しも子さん） 頭のは…ええと、実はパンダのオバケです。だめ?うるりらー（り）



（北海道／きまぐれうさぎさん） マコレはコログ族?人型じゃなくなってビックリですよね（り）



（熊本県／森響かのんさん） 切ないですよね～。それでもサリアとの約束を守ってたりとか…（り）



（東京都／蒼川明さん） スタンプラリーですから！日本語版になったらどんな声でしょうね（り）



（大阪府／マゼンダさん）2枚組でタップリですしね！シャーペンを振ってしまうのもわかります（笑）（り）

●Vol.92のゴルドーさん、特に好きな種族は言わずと知れたコキリ族。特にサリアちゃん。それから種族とは言わないのでしょうが、『夢をみる島』のどうぶつむらに住むどうぶつさんたちが。特にうさぎさん。初『ゼルダ』が『夢をみる島DX』だっただけに、思い入れがあるんです。 **（神奈川県／WAYさん）**

一個性豊かなどうぶつたちが暮らしていて楽しい村ですよね。『夢をみる島』が思い出深いという人は多いですよ～。そしてやっぱり、コキリ族が（というよりサリアが）人気あるみたいですね。（り）



（青森県／たんもこさん）

9月に行われるビッグバンドライブでは、どんな曲目が演奏されるんでしょうね～。アレンジも楽しみです。（り）



（奈良県／わたこさん） うっとりです～…。自分も一緒に何か演奏ができたら素敵だなあ（り）



（東京都／紳みなとさん）リンクの七三分けは基本でしょう!『タクト』はモミアゲは短かったけど…（り）



（新潟県／みゅりあさん） 密かな人気のムール。貧乏バージョンの方がカワイイですよね（り）

●今度の『ゼル伝』期待しますですよ。ブタたくさんいるといいな。かわいいし、ルピーがたくさん集まるし、ブタ探し大会とかできそう。かわいすぎて食べちゃいそう。 **（静岡県／小美野助さん）**

一食べちゃうんだ!?じゃあ豚しゃぶ希望。ハート元気、勇者も満足（笑）。（り）

ハガキに文章を書く場合、あんまり小さいと読めなくなってしまいます。気をつけてくださいね。また、文章のみの投稿もオッケーですよ～。

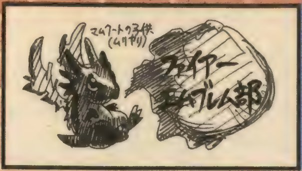
〆切り情報
Vol.96（8/6発売）
→7月19日必着
Vol.97（8/21発売）
→8月4日必着



（京都府／鳥居慶介さん） 中植の描くフォックスが好き！って人もたくさんいるんですよね（か）

中植せんせファンクラブ

もんのスゴイ数のお手紙いただきました。どうもありがとう。とりあえずここで紹介するのは今回で最後にしますね。お手紙自体は受け付けますんで。（か）



WHFで通信対戦しました（嬉）。その場でレベルを合わせるのは辛いから、公式ルールができるといいな。エピローグのデータ使用、専用武器不可、とか。（り）
（千葉県／風神さん）



（埼玉県／ぷくゆきさん） 主人公はリンでなくニニアンともいけます、ご安心ください（り）



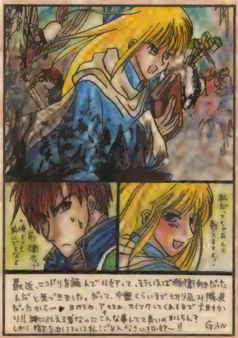
（東京都／如月しぐれさん） トライアングルアタックといえば、ペガサス三姉妹ですよね（り）



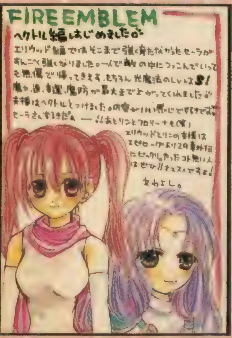
（千葉県／なつきさん）ありがと！リンとは1か月以上会ってないなぁ。ソフトなくしたから（泣）（か）



（埼玉県／ポッキーさん） 爆笑。ここで「違う」と答えれば、ライナスが仲間になります（嘘）（り）



（愛知県／GANさん） …修道士で切り込み隊長！レイモンド様を守ってあげてください（笑）（り）



（静岡県／あわよしさん）セーラの会話は面白いものが多い中、あれはしんみりするんですよね（り）



（茨城県／マキ絵さん）「ブルーニャ」ですよー。トライアルマップで使えるのが嬉しいですよね（り）



（福島県／時神里紀さん）「紋章」も「聖戦」も復活してほしいですね。それから「外伝」も…（り）

●ラガルトLOVEです～。ラスボスの時に彼を出し、全ての攻撃をよけさせて。アフアのしずくを使い戦略評価で必ず彼にコメントさせてグフフと笑うくらいッス！『FE烈火』攻略本もゲット。それもこれも私の運命の王子様、ラガルトのため！ラガルトについて書いてあればもういいのっ！ページをめくる。愛する人の紹介ページ。「言う程強くないよ…。」by岡ちゃんねる氏。ガビーン！ **（静岡県／まんぼうさん）**

一彼、自分で自分のこと「落ちこぼれ」って言ってるのに…。でも強く育てたのですね～。登場時のセリフ「いーよ別に。」は名言（笑）！（り）

 各部の看板を投稿するときは、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと助かります。たとえばアンケートハガキの「自由にお書きください」欄で言うと、上下2分の1に区切ったくらいとか。あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので。ハイ。

マッスルの闇鍋は何でもありなので、コーナーも適当に増えたり減ったりするぞ！　やってほしいコーナーがあったら、気軽に投稿してくれい！



プリン博から巨大プリンまで、なぜかプリン大特集！

なんでもありのごった煮ページ マッスルの闇鍋



★マッスル・イガリン
暑くなってくると、自転車通勤もけっこう大変。背中に担いだ黒いカバンにも白い模様が…汗の塩だ。



★カズヤ
今号の「サイバードライブゾイド」の記事で、すっかりイロモノ編集者の地位を確立。ある意味期待の星だ。

今回はナムコ・ナンジャタウンで開催されているプリン博覧会を、なぜか広告部のコマちゃんが取材！負けじとマッスルが自前で巨大プリンを制作！　闇鍋がなぜかプリンに占領されてしまった〜！

マッスルレポート

ナムコ・ナンジャタウン“プリン博覧会”先行試食会に突撃！

コマちゃん（以下コ）　こんにちわ〜！広告部のコマちゃんで〜す!!　今日は池袋サンシャインシティ2Fのナムコ・ナンジャタウンから、「プリン博覧会」をレポートしま〜す！

カズヤ（以下カ）　え？　あの日本全国、世界各国のプリン全100種類が一堂に会するというイベントですか？

コ　説明的なセリフをありがとね。

カ　ていうか、なんでマッスルさんじゃなくてコマさんが来てるんスか？

コ　マッスルさん忙しいから、代わりに私に行ってくれだって！　もう〜私だって忙しいし、甘い物ばっかり食べると太っちゃうし、困るわ〜。

カ　（絶対入場券を横取りしたな）

コ　カズヤくん、何か言った？

カ　い、いえ、今日もコマさんはキレイだなあと。そ、それより見てください、このプリンの山！　見たこともないプリンがいっぱいありますよ。

コ　きゃー！　このビンに入ったプリンおいし〜い！　しあわせ〜!!

カ　もう食ってるよ！

コ　このぷりん大福、食感がたまんな〜い！　納豆プリン？　なかなかイケルわね！　あ！　このプリン、かぼちゃ丸ごと使ってるわ！　きゃ〜!!

カ　あの〜コマさん、俺らはあくまで取材で…って、聞いてないッスね。世のプリン好きを狂わせる「プリン博覧会」は、池袋のナムコ・ナンジャタウンで9月30日まで開催中です！



↑さまざまなイベントも開催。20人前はあるという巨大プリンもお披露目された



↑丸ごとパンプキンプリンを手に、満面の笑みを浮かべるコマちゃん



↓トルコのライスプディングをパクつくコマちゃん。もはや取材など眼中にない

しあわせ〜!!



丸ごとパンプキンプリン
➡愛知県から出品。厳選された丸ごとのカボチャを器にしたボリュームたっぷりのプリン



ふらの牛乳プリン
⬅北海道から出品。富良野の卵と牛乳を使い、牛乳ビンのまま焼き上げたこだわりの一品



さくらとジロー
↑高知県特産、土佐ジローの卵をたっぷりと使っている



納豆プリン
↑福岡県の納豆料理専門店からの出品。滑らかな風味が特徴



ぷりん大福
↑奈良県より出品。幅広い人気を誇る関西限定の品だ

マッスルペット自慢

実は人気コーナーかも!?

マッスル（以下マ）　なんと！　新コーナーにいきなりの投稿が!!!

カ　「マッスルの闇鍋」最初の投稿は、このコーナーでしたね。意外と人気コーナーになるんじゃないスか？

マ　ペットバカ大いに結構！　どしどし君の家のペットを自慢してくれ!!

シャムちゃん（7歳）



●うちの猫「シャム」は性格がとてもキツイです。猫と言えば、持つと喜ぶ、なでると嬉しがる、ひざの上に乗る…という感じですが、こいつは持つと嫌がる、なでると噛み付く、ひざの上に乗らない…などなど。猫らしからぬこいつが猫っぽいしぐさをすると、「あぁ、こいつは猫だったんだな」と再認識させられます。（千葉県／だんごさん）

ポロンちゃん（3歳）



●ポロンはとにかくかわいい!!　僕が寝ているとそばに来て、いっしょに寝てます。布団が大好きで、布団があるといつも布団で寝てます。昼間は暑いので玄関で寝ています。以上、寝てばかりのポロンでした。（大阪府／TKRさん）

マッスルクッキング

プリン博には負けん！ 巨大どせいさんプリンに挑戦

マ　カズヤ、プリン博はどうだった？

カ　いや、実はコマさんに気おされて、ほとんど食えずじまいでした。

マ　まあ、そうじゃろうな。

カ　マッスルさん、こうなるの分かってて俺に取材押し付けたのでは？

マ　そ、そんなことないぞう。よし、そんな食い足りないカズヤのために、プリン博も真っ青のプリンを作ろう!!

カ　で、この洗面器はいったい…。

マ　プリン博では20人前のプリンがあったそうだな。ならワシは、30人前の超巨大プリンを作る！　洗面器はその型だ。安心しろ、新品だから清潔だ。

カ　本当に作れるんスか？

マ　まあ見ておれ。材料は市販のプリンの素10箱。冷やして固めるタイプのものを使おう。これを溶かして、よく洗った洗面器へ！　ちなみに洗面器は平べったい形で、表面がつるつるしているものが成功しやすいぞ。

カ　プリン作りに見えないッス…。

マ　これを冷蔵庫で一晩冷やし、しっかりと固まったら、大きな皿の上でひっくり返す！　型から外れたら出来上がりだ。さらに今回はカラメルで任天堂キャラの絵を書いてみよう。小さいスプーンで溝を掘り、そこにカラメルを流し込んで…よし、完成だ!!

カ　おお、これは……アンパンマン？

マ　どせいさんだ、どせいさん！　まあいい、とにかく試食だ試食！

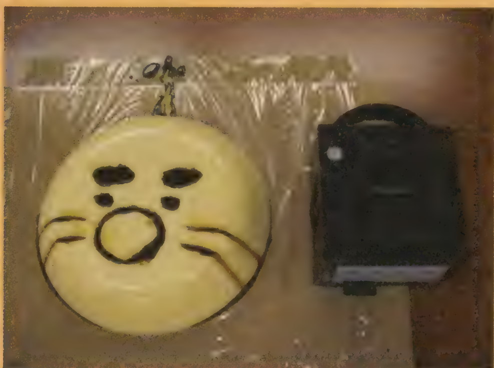
カ　うん、味はなかなか………あの、ちょっと気になるんスけど、ここに放置されてる新品の洗面器は…？

マ　おや、これはワシが買ってきた洗面器。すると、型に使ったのは…。

掃除のおばさん　あの、洗面器知りません？　雑巾の漂白に使ってたやつ。

マ&カ　オゲェーーーー!!!

重さ3.5キロの洗面器サイズ！



←直径30センチ、高さ6センチ、重さは約3.5キロ！ゲームキューブ本体より余裕でデカイ！



←超巨大プリンの材料。プリンの素10箱、牛乳1リットル、お湯2リットル



←ボウルで材料を混ぜ、よく洗った洗面器に流し込む



←ラップをして冷蔵庫へ。量が多いので、時間をかけて冷やす



←編集部には大皿がないので板で代用。気合でひっくり返す！



←みごと成功！　あとは好きなようにデコレーションしよう



←ほっぺから削られる巨大プリン。確かにアンパンマンっぽい

ハミダシニンドリ　今回の採用者の中から、抽選で1名様にマッスル特製記念品（机の中のもの）をプレゼント！　今号は初の採用者となった、千葉県のだんごさんに送るぞ！　おめでとう!!

マッスルに訊け！

Q.ゲーム誌の編集者になるには何が必要ですか？ A.本当にやりたいなら、とにかく潜りこめ！

Q.私はゲームメーカーに入りたく、専門学校でプログラムを勉強していましたが、自分に合わない事に気づき、卒業したものの今はフリーターです。しかしゲーム関係の仕事につきたい思いはあり、ゲーム誌編集者に興味が沸いてきました。編集者には何が必要なんでしょうか？　どういった人材を求めているのでしょうか？（Watさん）

A.よし、この質問にはまじめに答えるぞ。ワシの経験からいえば、編集者に必要なスキルは、実際の編集作業でしか身につかない。だから本当にやりたかったら、バイトでも見習いでもなんでもいいから、とにかく編集の仕事を探して現場に潜り込むべし。ゲーム誌にアシスタント募集が出ていないか、求人情報誌に経験不問の求人がないか、近所のハローワークでもいい、こまめに仕事の口を探そう。修行と割り切れば、別にゲーム誌にこだわらなくてもいいと思うぞ。そして仕事があったら、そこで必死に働き、編集者としての経験を積めばいい。自分にできるかどうかを考えて躊躇する前に、自分がやりたいからやる！と開き直ってチャレンジするべし!!

マッスル一問即答

Q.過去「食べたらタダになる」もので、一番辛かったのは何ですか？（かきくけ昆布さん）

A.東京は飯田橋にある、チャレンジメニューで有名な「神楽坂飯店」の一升チャーハン（重さ2.5キロ）。なんとか完食したが、食道まで米が詰まってる感じで、下を向いたら流れ落ちそうだったわい。

マッスルのシブピカ探検隊

有名ではないが、遊んでみたら意外と良かった…そんな「シブ」くて「ピカ」っと光るゲームを大募集！　あなたの見つけたシブピカゲームと、どの辺がシブピカかを書いてくれ！

投稿大募集

マッスルダイエット

何だかこのページ、巨大な食い物ばかり食っている気がする。このままでは体重100キロへ一直線！　ということで、読者の皆さんがオススメするダイエット法を教えてください。

投稿大募集

投稿のオキテ

マッスルの闇鍋では、以下のコーナーで皆さんのお便りを待ってます！

●マッスルペット自慢
ペットの写真に自慢の文をそえて投稿しよう！　動物の種類は問わないぞ。

●マッスルクッキング
君の考えたオリジナル料理のアイデアやレシピを投稿！　マッスルが作るぞ。

●本当にあった怖いマッスル
あなたの恐怖体験や怪談を募集。ゴーストスポットの紹介も。

●マッスルに訊け！
人生の悩みから、今日のラッキーカラーまで、マッスルが何でも答えます。

●マッスルの東京おのぼりさん紀行
行きそうで行かない東京の観光地を紹介。見たい観光地を書いて送ろう。

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「マッスルの闇鍋」係まで
（どこのコーナー宛かも書こう！）
FAX:03-3556-3287
e-mail:64forum@pc.mycom.co.jp

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 8/5

プレゼントは91ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

91ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは8月5日(消印有効)**、当選者は8月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	0 1 、4 4
×悪い例→	1 、44

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたが使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

⑩今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、129ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪今号には特別付録として「カービィのエアライド」のサントラCD(ゲーム中の曲を収録したCD)がついています。このCDに入っている曲の中で、あなたが一番良いと思った曲はどれですか?
1.「プランテス」(草原コース)
2.「ヴァレリオン」(渓谷コース)
3.「空」(空中コース)
4.「鉄」(機械コース)
5.「マグヒート」(溶岩コース)
6.「コルダ」(氷山コース)
7.「サンドーラ」(砂漠コース)

⑫ゲームキューブ、GBアドバンスで発売されているゲームのなかで、サントラCDが発売されたらぜひ欲しいと思うタイトルはありますか? タイトル名を1つ書いてください。

⑬特別付録「カービィのエアライド 出張サウンドテスト」について、自由に感想や意見を書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生~6年生)
24	大法輪
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	カードeリーダー+
09	ポケモンミニ
10	ニンテンドーゲームキューブ
11	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ニンテンドウ64
15	プレイステーション2
16	プレイステーション/PS One
17	PSX
18	PSP
19	Xbox
20	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
21	Windowsマシン
22	マッキントッシュ
23	その他
24	業務用
25	何も持っていない
26	特に買いたくない

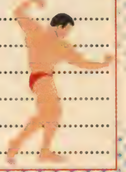


表3

No.	記事名	No.	記事名
1	表紙	27	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション
2	巻頭特集 祝!! ファミコン20周年	28	ハドソンセレクションVol.2 スターソルジャー
3	カービィのエアライド前夜祭	29	ハドソンセレクションVol.1 キュービックロードランナー
4	桜井さんからのメッセージ	30	新きせかえ物語
5	サウンドクリエイタードリーム対談 近藤浩治さん×酒井省吾さん	31	ゲームソフトファンクラブ
6	マリオゼルダLIVE情報	32	マッスルの闇鍋
7	どうぶつの森e+	33	マッスルアンケート&読者プレゼント
8	天才ビットくん グラモンバトル	34	任天堂の質問箱
9	ボクらの太陽	35	すすめ! 天任家族
10	ニンドリ学園COLORS	36	どうぶつの森+村じまんフェスタ
11	ゲームの通信簿	37	特別企画 トニーホークに首ったけ!
12	お宝ゲーム古tion	38	ビューティフル ジョー
13	デス仙人の教えてあ・げ・る	39	ソニックアドベンチャーデラックス
14	ドリームアラウンドザワールド	40	ドリテク鮮果場
15	ニンドリランキング	41	それゆけ!! マリオ親衛隊
16	テイルズオブシンフォニア	42	ニンドリスクランブル
17	ケロケロキングDX	43	みすずリンクのNews DREAM
18	牧場物語ワンダフルライフ	44	充電ホルダーSPの秘密
19	実況パワフルプロ野球10	45	ランキング研究所
20	激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球	46	NEXT 2WEEKS
21	Onimusha Tactics	47	GC&GBAソフト発売スケジュール
22	サイバードライブゾイド ~機獣の戦士ヒュウ~	48	特別付録①「カービィのエアライド出張サウンドテスト」
23	シャイニング・ソウルII	49	特別付録②「MOTHER1+2 続・地球を救える本」
24	バトル×バトル 巨大魚伝説		
25	スーパーマリオアドバンス4		
26	ソニックピンボールパーティー		

Vol.91号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
群馬県/茂木雄介

②ゲームボーイアドバンスSP本体
宮崎県/蒲生一拓

③西健一さんサイン入りゲームキューブソフト「GIFT-PIA」
大阪府/谷光貴
岡山県/池渕由佳子
島根県/下岡望

④リム&リー キーチェーンセット+特典ブックレット「~導きと知恵の鍵~」
北海道/宗村理奈
神奈川県/上小沢正人
静岡県/太田敬子
大阪府/栄留ありさ
大阪府/杉之原つばさ
兵庫県/西田浩希
和歌山県/玉置絵理
香川県/近藤貴文
徳島県/豊岡愛美
徳島県/堀純一郎

⑤ゲームボーイプレーヤー
福岡県/槙嶋拓

⑥好きなゲームキューブソフト
兵庫県/黒田浩一

⑦好きなGBアドバンスソフト
大阪府/東尾和哉

⑧『キャッスルバニア 暁月の円舞曲』IGAさん、小島文美さんサイン色紙
長野県/大塚千彰

⑨『キャッスルバニア 暁月の円舞曲』特製アートブック&ポストカードセット
栃木県/冨塚崇史
山梨県/外川好房
石川県/久保洋

⑩中裕司さんサイン入りTVアニメ「ソニックX」ポスター
北海道/対馬美穂
岐阜県/柘植南美
滋賀県/富澤俊介

(敬称略)

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階（株）アンビット
ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM 編集部
Vol.94 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

ニンドリ 読者プレゼント

応募の方法 アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切	当選発表
2003年8月5日	NintendoDREAM Vol.97（8月21日発売予定）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 ニンテンドーゲームキューブ

1名



GBAなどのソフトが遊べるGBプレーヤーが同梱され、遊べるソフトが大幅に増えたゲームキューブ。希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

2 GBアドバンスSP

1名



GCとのコネクティビティに必須のGBAの新型機種。全3色の中から希望する本体の色をハガキの余白などに書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

3 カードeリーダー+

1名



『どうぶつの森e+』や『ポケモン』などの人気ソフトだけでなく、これから発売されるさまざまなソフトにも対応予定の発売ホヤホヤのカードeリーダーの新型機種をプレゼント。

（提供：ニンテンドードリーム）

4 ゲームボーイプレーヤー

1名



GBやGBAのソフトをTVの大きな画面でプレイすることができる優れものの周辺機器。希望のカラーも書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

5 ゲームキューブソフト『アウトモデリスタ U.S.tuned』

5名



実車の形や動きをアーティストトゥーンという技術を用いて、ポップなグラフィックで再現した本格派レースゲームだ。

（提供：カプコン）

6 メイド イン ワリオ Tシャツ

3名



E3の任天堂ブースで配布された『メイド イン ワリオ』のTシャツを3名様に。（TシャツのサイズはLサイズになります）

（提供：ニンテンドードリーム）

7 GBアドバンスソフト『サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～』



1名

お気に入りのゾイドをゾイドをチューンアップしながら請け負った仕事をクリアしていくミッションクリア型のRPGを3名様にプレゼント。

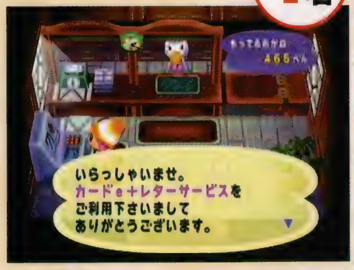
（提供：トミー）

8 7月15日までに発売された好きなGCソフト

7月15日の時点で発売済みのGCソフトのうち、お好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキに希望するソフト名を必ず記入して下さい）

（提供：ニンテンドードリーム）

1名



9 7月15日までに発売された好きなGBAソフト



1名

7月15日の時点で発売済みのGBAソフトのうち、お好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキに希望するソフト名を必ず記入して下さい）

（提供：ニンテンドードリーム）

10 どせいさんストラップ

3名



『マザー1+2』の初回購入特典として配布された、どせいさんのストラップを3名の方に。（長崎県にお住まいの読者、上村宏毅さんの提供です。ありがとうございました）

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol. 94

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 [□□,□□,□□] その他の場合 ＿＿＿＿

6 [□□,□□,□□,□□,□□,□□]

7 [□□,□□,□□]

8 [□□,□□,□□]　9 [□□,□□,□□]

10 [□□□,□□□,□□□]

11 （1つに○） 1 2 3 4 5 6 7

12

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます。

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第94回



萩島さんが誌面に登場してからというもの、「かっこいい」とか「ステキ」といった読者さんの声が編集部にいっぱい届いています（いいなあ）。それはさておき、発売されたばかりの『MOTHER1+2』や、もうすぐ登場の『カービィのエアライド』、それにE3で公開された期待のソフトなどについて、みなさんから寄せられた質問をいろいろ聞いてみました。それでは今号もはじめましょうか。教えて！ 萩島さん!!

こんごうのナビゲーター



サオヘン

左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『MOTHER2』を先にプレイしてます。SFC版は何年も前にプレイして、それも慌ててやったから、GBA版はとても新鮮。また最後に泣きそうだな。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

回答者

任天堂 企画部 企画課

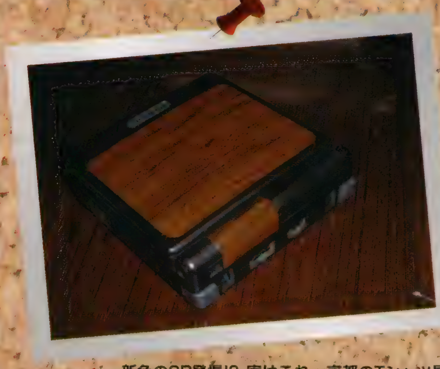
萩島光明さん



PROFILE

はぎしまみつあき●1969年12月16日、東京生まれ。1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業本部などを転籍し、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。2児の父親。次男の名前には尊敬する坂本龍馬の「龍」の一文字を使っているとか。

こんごうのワンショット



新色のSP登場!? 実はこれ、京都のTシャツ屋さん「キング オブ ゲームズ」の店長、江南匡晃さんが所有しているSP。市販の木目調シールを貼っただけなんだけど、すごくおっしゃれ～

Question 1　お値段据え置き広告

エンジョイプラスパックの新聞広告を見ました！

東京都・○さん

新聞広告を出したのは1年ぶりくらいですね(笑)。

6月21日発売のエンジョイプラスパックは、GBプレーヤーがセットになって、これまでのゲームキューブの価格と同じ19800円と、とてもお得なセットですので、新聞をよく読む大人の方々にもアピールしようと考えました。それも、とくに主婦の方々に…。やっぱり主婦の方々って、お得なものには目がなかったりするでしょう？（笑）。それで、「お値段据え置き」と銘打って、主要全国紙の夕刊の、いちばん目立つラテ欄（ラジオ・テレビ欄）の下にカラー広告をうったわけですね。その他にも、サンケイリビングやトイザらスさんのチラシなどでもエンジョイプラスパックをご紹介いただきました。

☞ 任天堂の新聞広告と言えば、昨年の2～3月の『巨人のドシン』『動物番長』『バイオハザード』の「新作3連打！」の広告が記憶に新しいところ。その前は2001年に、シアトルマリナーズの佐々木投手が登場した広告もあったけど、なんか、ほぼ年1回のペースって感じです。毎日、新聞読むのを生き甲斐にしているサオヘンとしては、新聞広告がもっと増えてもいいと思うんだけど…。たとえば「週刊任天堂」みたいな感じで、毎週広告が読めたりするといいなあ。



↑画面に映ってるのは「メイド イン ワリオ」の鼻に指をつっこむプチゲーム。キューブとGBプレーヤーを「りょうほう いれろ！」というわけです

ハミダシ質問箱

Q ブロードバンドアダプタはどこで売ってるの？（三重県・ユウキさん）

A 任天堂ホームページで直販しています。SDカードアダプタも同じで、こちらは7月中旬から販売がスタートします。（萩島さん）

Question 2 みんなが待ってた発売日

『MOTHER1＋2』の発売イベントはいかがでしたか？

香川県・ポーラの恋人さん



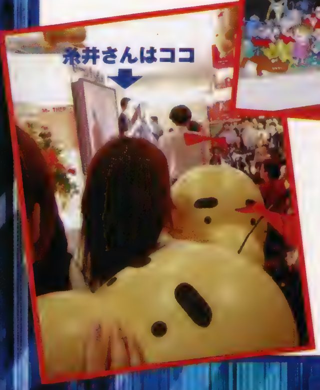
大変たくさんのお客さんに来ていただいて、とても感謝しています。

このイベントは200名限定だったんですが、徹夜で並ぶお客さんもいて、予想を上回る方々に来ていただきました。半日店長の糸井重里さんも、200人以上のファンの方々と、それぞれ記念写真を撮るなど、とても盛り上がっていましたし、そのような光景を見ながら、『MOTHER』というゲームがとても多くのファンの方々に愛されてると、改めて実感することができました。残念ながらイベント会場に入れなかったお客さんも、別のフロアのモニターでイベントの様子を見ていただきましたし、イベントの後で『MOTHER』のフィギュアなどをご覧いただいたので、ご満足いただけたのではないかと思っています。ただ、イベントの運営責任者であるTSUTAYAさんにオペレーション上の不備があったため、一部のお客様にたいへんなご迷惑をおかけしてしまいました。本当なら楽しいイベントになるはずが、そのようなことが起きてしまったことについては、任天堂としても胸が裂けるほど、残念に思っています。今後はそのようなことが二度と起こらないよう、いままで以上に万全の体制で取り組んでいきたいと考えています。

『MOTHER1＋2』発売のイベントは、6月20日に東京・渋谷で開かれたのだけど、その前夜の10時頃に様子を見に行くと、すでに30人ほどの行列ができていたのだ。それで、翌朝の始発の時間になると早くも定員に達したようで、取材する側としても、「もっと広い会場だったらなあ」と感じた次第（朝一番で出かけても、会場に入れなかったお客さんがいたようだし）。お次は『ピクミン2』の発売イベントで宮本さんのサイン会みたいなことをやってほしいけど、難しいかな？



↑展示されていた「1＋2」のフィギュアに携帯のカメラを向ける人が多かったのだ



←会場では抽選会があり、おおきなどせいさん人形が当たった人は大喜びしてました

Question 3 へんなゲームなのか？ 感動のRPGなのか?!

『MOTHER1＋2』のCMは何種類あるの？

北海道・チェリ〜♪さん



全部で3種類ですね。

CMでは最初にネスが出てきて、その後に登場するキャラクターなどはパターンによって変わるようになっていて、最後はどせいさんでしめると（笑）。それで「へんなゲームなのか？ 感動のRPGなのか?!」というコピーは糸井さん自ら書かれたものなんですね。バックはイメージカラーの赤で統一していて、「ネス」とか「じてんしゃ」というように、別々の人が一言ずつセリフを言ってますけど、そこではあえてプロの声優さんを使わず、一般の方々にお願いしてしゃべってもらったんです。実は「どせいさん」って言ってるのは、任天堂のスタッフだったりするんですよ（笑）。そういった部分も含めて、『MOTHER1＋2』らしさをあのCMでは表現しているんですね。

『MOTHER1＋2』の売れ行きは、「最近なかったほど絶好調です」（萩島さん）とのこと。確かに『MOTHER1＋2』のためにSPを買った人もいるみたいだし（ニンドリのデザイナーがそう）、東京の量販店のほとんどのお店では売り切れ状態。みんなの近くのお店はどんな感じ？



←「売り切れ」の表示を出していた、都内の量販店のマザーコーナー。上のほうに置かれてるどせいさん人形は、イベント会場でプレゼントされたものと同じもの

Question 4 まざーすりーもつくってるです

『MOTHER3』は今、どんな感じですか？

神奈川県・Dr.イラーさん



もちろん開発を進めているところです。

以前お伝えしたとおり、GBアドバンスで発売するべく、スタッフががんばっているところです。『MOTHER1＋2』でもすごい反響があっただけに、このシリーズを愛してくださってるお客さんを裏切るようなことはできませんが、別の意味で裏切りたいとも考えています。もちろん「いい意味で！」ということですよ（笑）。ゲーム内容や発売時期については、いまは何もお答えできませんが、任天堂、そして糸井重里さんを中心としたスタッフが、開発に全力でとりくんでいるところですので、首を長くして待っててくださいね。

『MOTHER1＋2』が無事発売されれば、「お次は『3』！」と言いたくなるのはユーザーとして当たり前。N64のときにいったん開発が中止になった「幻のソフト」だっただけに、GBアドバンス版の画面が1点も公開されないと、とても不安な気持ちになってしまうのだ。でも、『3』のスタッフさんたちは、渋谷の発売日イベントにもコッソリ？来ていたようだし、ファンから熱いエネルギーをたっぷりもらって、すばらしいゲームにするべく、日夜がんばってると思いますよ。

Question 5 もうすぐ発売！

『カービィのエアライド』の良さを一言で！

石川県・ミッドナイトリベンジャーさん



一言で語れないほど魅力満載です！

何年も前の個人的な話になりますが、ある会社の入社試験で「キミの20年後を一言で！」って言われたんですけど、モゴモゴしちゃって何も答えられなかった思い出があるんですよ〜（笑）。でも、質問箱でモゴモゴするわけにはいきませんし…。『カービィのエアライド』の良さは、Aボタンだけのカンタン操作、やりこむほどに感じる奥の深さ、多彩なゲーム性、コピー能力を使った楽しさ、コンプリートする楽しさ、みんなで楽しめて長く遊べるお得なソフト、そして豪華なサウンドと、一言でまとめられないくらいに、魅力がいっぱい詰まってるんです。だから一言で言うと、「魅力いっぱい！」ということになるでしょうね（笑）。

ニンドリ初のサントラCD付録、「出張サウンドテスト」は聴いていただけましたか？（まだの人はいますぐ聴いてちょ！）。カービィの総合プロデューサーである桜井政博さん（コメントは18ページに）が選んだというだけあって、名曲揃いでしょ？ 「1曲の長さが短いなあ」と感じた人も多いと思うけど、サウンドテスト版ということなので、そこはご勘弁。ゲームの発売までに何度も繰り返し聴いてもらえるとうれしいな〜。



←スイッチを入れた瞬間から、「スマブラ」の匂いがぷんぷんの「カービィのエアライド」。こちらも長く売れるソフトになりそうです

ハミダシ質問箱

Q ファイアーエムブレム初心者でも『烈火の剣』はサクサク遊べました。GCでも出して！（千葉県・レイモンドさん）

A 開発スタッフの意気込みは充分にあるようですが…。今後の続報に注目してください。（萩島さん）

Q マリオはマザコンですか? 「マンマミーア」と言ってるし(新潟県・まりお。さん) A なわけないでしょう!!!(笑)。確かに直訳は「なんてこったい、お母ちゃん」ですが、「なんてこった!」として使われてる言葉です。(秋島さん)

Question 6　5800円ソフト3連発!

『カービィのエアライド』が1000円安いのはなぜ?

神奈川県・音速の風来巨人さん



『カービィのエアライド』だけが安いわけじゃないんです。

『F-ZERO GX』も『ポケモンチャンネル』も通常の希望小売価格よりも1000円安い5800円なんです。この7月は、11日の『カービィのエアライド』を皮切りに、3週連続でキューブソフトが発売されますし、GBアドバンスソフトの『マリオアドバンス4』も含めて、どのゲームもこの夏休みに遊んでいただきたいと思ってるんです。ですから、ユーザーのみなさんには1本でも多くのソフトを楽しんでいただきたいということで、5800円というお買い得な価格設定にしたわけです。でも、8月8日発売の『FFクリスタルクロニクル』は6800円になっていて、GBAケーブル同梱なのでこちらもお得ですが、今後のキューブソフトがすべて5800円になるというわけではありません。

まだ小さな読者さんは知らないかもしれないけど、N64が登場したころ(1996年ね)のゲームの価格は9800円が相場だったのだ。あれから7年、グラフィックやサウンド、そして楽しさまで、ゲームの何から何までゴージャスになってるのに5800円! なんと4000円も安く買えるのだ。いい時代になったと思いませんか?



←『F-ZERO GX』は、F-ZEROライセンスカードがついてきて5800円!(初回限定)。このカードがあれば、オリジナルのマシンがカスタマイズできるようになるぞ

Question 7　2003年後半最大の期待作

『マリオカートGC』の完成度はズバリどのくらい?

福島県・F原E二さん



開発は着々と進んでいます。

でも、『マリオカートGC』に限らず「完成度」をパーセントでお伝えするのは、ユーザーのみなさんにとってはすごくわかりやすいとは思うんですけど、開発スタッフにとってはとても抵抗があるようなんです。よく「トライアル アンド エラー」って言いますけど、開発期間中は常に試行錯誤をしているわけです。たとえば、開発が50パーセントくらい進んでいる段階で、新しいアイデアを思いついたので試しに入れてみようということになって、実際につくってみたらダメだったので「またやり直し!」ってなることが少なくないんです。そんなとき「開発度は下がるの?」ということになったらイヤですよね。そのようなことから、基本的に開発度を発表するようなことはしていないんですが、『マリオカートGC』は年内の発売をめざして開発が順調に進んでいますし、間違いなく面白いソフトになっていますので、安心してくださいね。

『マリオカートGC』に関しては「1人乗りができないの?」(愛知県・ライアンさんほか)という質問がけっこう寄せられてるんだけど、もしかしたら、今回は2人乗りだから、プレイヤーが2人いないとダメだと思ってるんでしょうか? だとしたら大丈夫。今回の『マリオカートGC』は2人乗りのカートを1人でカンタン操作できるようになっているのだ。前と後ろのキャラは走行中も入れ替えることができて、しかもキャラによって特性がある。たとえばバナナのアイテムをゲットしたとき、ドンキーコングに持たせると巨大バナナになっちゃったりするんだよね。



↑マリオがもってるのは普通サイズのバナナ。E3バージョンでは、ドンキーにもたせるとデカバナナになったのだ

Question 8　3年以上も研究・開発中

『ステージデビュー』って本当に発売されるの?

香川県・ピットさん



楽しみにお待ちください。

宮本もE3で「そのうち、みなさんのお手元にお届けできると思います」と言っていましたしね。この『ステージデビュー』は、およそ3年もの間、ずっと開発をつづけてるソフトなんです。任天堂は、何年もゲームが完成しなくても、研究が大切で、今後に生かさると判断されれば開発をつづけられる環境があります。普通だったら、「いつまでにゲームを完成させてね」と、切迫した状況のなかで開発をつづけることが多くて、もちろん納期を守ることはとても大切なことではあるんですが…。でも一方で、実験や研究を長期間つづけることで、社内にたくさんノウハウがたまってきて、それをいろんなソフトに活かすこともできるようになるんです。(大きな声で)これって、すごく大事なことなんです! このようなことは任天堂の財産だと思います!! こんなことができるゲーム会社は世界で唯一かもしれません!!! そんな研究の成果が、『どうぶつの森』のようなソフトに活かされたり、まだ発表していないゲームと連動するようなことも考えられますし、そういったなかから、これまでにない、どこにもマネのできない遊びが生まれてくるわけですね。

発表から発売まで、とても時間がかかっているタイトルとしては『ゲームボーイミュージック』もすごい。2001年春の東京ゲームショウが初お披露目だったから、なんと2年以上過ぎたのにずっと音沙汰なし。このソフトを使って作曲し、『ステージデビュー』のキャラクターたちに演奏させたりとかコネクティビティ的なアイデアもいろいろ考えられるソフトなんだけど…。続報、まだかな?



→『ステージデビュー』のなかで、お掃除をする岩田社長。とてもおりこうさんです



←こちらはGBアドバンス専用カメラの新「ゲームアイ」。昨年のE3で出展されたものと、かなりデザインが変わったのだ

Question 9　オバケの気持ちになれるゲーム

『Geist』は日本でも発売されるの?

北海道・ミスターさん



日本での発売はいまのところ未定です。

もちろん『Geist』に限らず、E3で発表したタイトルについては、世界的なマーケットを視野に入れて開発していますので、海外だけで出すことを考えてつくっているわけではありません。ただ、ファーストパーソンシューティング(FPS=プレイヤー視点)のゲームですので、日本のユーザーさ

んにどう受けとめていただけるのかを考慮して発売を検討していくことになるでしょう。でも、個人的にはこのゲーム、すごく面白そうだなと思ってるんですよ。プレイヤーがオバケになって、いろんな人に憑依するなんて、いままでのゲームにはなかったですし、設定が衝撃的ですよね。たとえば、パソコンを操作している人のそばに行って、オバケ(プレイヤー)がノートパソコンをパタンと閉じちゃうと、その人がビックリして逃げ出して、それを追いかけたり(笑)。そこで憑依して、プレイヤーはその人になれちゃうんですけど、オバケだからいろんなことができちゃうんです。こんなことって、これまでのFPSのゲームではできなかったことですよね。

☞『Geist』というタイトルは、ホラー映画にもあった「ポルターガイスト(PolterGeist)」が語源。ドイツ語で「騒がしい霊」という意味で、映画のシーンにもあったように、お皿やコップなどを投げて、人間たちをビックリさせることもできるんでしょうか？　このゲームを開発しているのはnSPACEという会社で、本社があるのはアメリカのフロリダ。日本での正式な発表が待たれます。



←E3で公開された『ガイスト』のゲーム画面。ノートパソコンを閉じて、女の子をビックリさせちゃいましょう

Question 10　国によって好みのカラーも変わる

GBアドバンスSPのレッドは出ないのですか？

東京都・コジマさん



アメリカではフレイムレッド(赤)が出ることになりましたね。

いまのところ、このカラーが日本で発売される予定はありませんが、コナミさんの『ボクらの太陽』に同梱される、赤と黒のツートンカラーのように、ソフトの発売にあわせて新色のGBアドバンスSPが出たり、ポケモンセンターなどで限定で発売されたりすることはあるでしょうね。E3ではおよそ20色のカラーを発表しましたけど、どの色を実際に発売すればいいのか、なかなかムズカシイところがあるんです。基本的にGBアドバンスSPは世界戦略商品ですので、国や地域によって、色の概念が変わってくるんです。たとえばグリーンにすると、ある地域では「毒」のイメージが強すぎて受け入れられなかったりとか。そこで、最初に出す色は、世界中のどのような人たちにも好まれる色を選ぶようにしてるんですね。たとえばゲームキューブの最初の色はバイオレットでしたが、これは世界中の人々に好まれ、青と赤の中間色なので男の子も女の子もどちらも大丈夫ということで決まったわけなんです。

☞GBアドバンスSPの新色がいっぱい出てきたら、そりゃあ楽しいと思うけど、すでに持ってる人にとってはちょっと困りもの。シルバーを保有しているサオヘンがとても気になってるのは、『ボクらの太陽』と同梱で発売される「ジャンゴレッド&ブラック」。ナイキのロゴがとても似合いそうなカラーリングなのでほしくてたまらんのだ。けど、2台もSPいらないし、そこが悩みどころなんですね。



→「ジャンゴレッド&ブラック」は『ボクタイ』と同梱で1万6800円。7月17日発売。サオヘンは果たして手に入れるのか⁉

Question 11　任天堂が誇る陰の最強軍団

「マリオクラブ」って何ですか？

愛知県・冬馬さん



ゲームのデバックをメインに行う部隊です。

デバッグというのは、ゲームのプログラム上の不具合(バグ)をチェックすることなんですが、これがすごく大変な仕事なんですよ。マリオクラブの人たちは「発売前のゲームをプレイできる」ので、中には「うらやましい」と感じる人もいるかもしれませんが、同じことを何度も何度も繰り返してバグをさがしたりとか、レースゲームだと普通はやらないような、カベにぶつかるだけの単純作業を何度も繰り返したりと、とても地味で大変な仕事なんですね。もちろん開発中のソフトですから途中でとまってしまうことも頻繁におこりますし、そのような作業を全てビデオにとり、プログラマーにわたして、バグを1つずつつぶしてもらうわけです。だから、決して遊ぶように働ける部署ではありませんし、任天堂のなかの縁の下の力持ちのような存在なんですね。

☞マリオクラブでは、デバックのほかに発売前のゲーム評価の仕事もやっていて、そこで一定以上の得点が得られないと、ゲームが発売できなかったりすることも。そんなマリオクラブが設立されたのは1991年のこと。スーパーファミコンが誕生した翌年のことだったのだ。



←『マリオサンシャイン』では、空中で水につかったり、ヨッシーに乗って水中を歩けるような「バグ」があったけど、こんな楽しいバグは大歓迎

ハミダシ質問箱
Q 萩島さん、最近食べておいしかったものは？（茨城県・シラタキさん）
A 納豆とイカときゅうりとマグロをまぜて、ご飯にかけて食べたらすごくおいしかったです。家で。（萩島さん）



「任天堂の質問箱」質問大募集！

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3556)3287



任天堂の似顔絵箱



「早くも萩島さんの似顔絵が！」思ったよりも男前デス～って、いいなあ(千葉県・コスモスさんの作品)



登場人物

ダッシュくん マザー病が治った母さんに代わって「マザー」のプレイを開始。ペンシルロケットをくらった敵がどうなるのか気になる微妙なお年頃。

かあさん おそらく全世界で最も任天堂の商品を買っている主婦。そのハイテンションぶりから「ブレーキの壊れたスクーター」と呼ばれているらしい。

サオヘン ファミコン20周年特集で関係者の元へ精力的に駆け回ったナゾの編集長。渋谷のマザーイベントに徹夜で参加したのはココだけの秘密。

ナゾの動物 ついに元の飼い主「アフロのまさし」に会える日がきてやや興奮気味。なんとプロゲーマーだった過去が明らかに！

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



64DDユーザーなら知っている(?)まさし、なんと『ケロキンDX』の開発をしていた！ …動物は気づいてもらえるのか!?

はやのん先生のホームページ← http://www.hayanon.jp/

ホッホーイ! ホッホーイ! もっともっといー生活。自分だけの村、じまんしちゃおう!

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+





広めよう『森+』の輪 Vol.23

作品募集中!

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。『森』に関する企画もアリ！



やってますか?『森e+』! 自分で考えたどうぶつさんを呼ぶことができちゃうかもしれないのもスゴイですよね。森とドリームの新しい仲間、「ニンドリくん」を考えてみてください(詳しくは31ページ)。それから、もうじき販売開始されるSDカードアダプタを使ったメールでの投稿も開始します!(詳しくは応募のきまりで)もちろん、引き続き村じまんをよろしくね!



ゆきだるまシリーズで高得点

「1階はゆきだるま家具でそろえて風水にもこだわり、ファミコンもそろえました！2階は模型部屋です！ ハッピールームアカデミーの評価は約15万点です!!」というリッパなお部屋です。そして、シンボルになりそうなツリーがとっても素敵な模型部屋。模型部屋を送ってくれた人は前にもいたけど、それぞれみんな違った持ち味を出していていいですよね。



↑風水のために並べた家具も、イベントでしか手に入らないレアなものばかり！



↑模型といっしょに大きなクリスマスツリーを置いてるのがいいですね！ 技アリ！

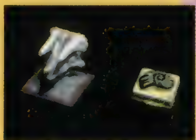
「森をつくろう!」シリーズ好評発売中

6月に幕張メッセで行われた次世代ワールドホビーフェア。タカラブースでは、やっぱり「森をつくろう！」シリーズが売られていました。なかなかにぎわっていましたよ。しかも、ココで買ったら「トリケラの頭の化石」か「アンモナイトの化石」のフィギュアがもらえてラッキー！





➡発売中のフィギュアを使ったキレイな飾り付け。自分の家でも飾りたくなっちゃいそう…



⬅会場でフィギュアを買うと、なんと化石のフィギュアがもらえたのだ！



森をつくろう!コンテスト

タカラの「森をつくろう！」シリーズを使った素敵な作品をお待ちしています！ ジオラマのようなものでも、素敵な飾り方でも、面白い遊び方でも…。掲載された方には、コレクションポーチをプレゼント！

08：大阪府／とったケケさん

「思いたって一週間くらいで完成したのですが、写真を撮るのに苦労してしまいました。100円ショップで買った物で作ったジオラマです。」紙粘土を使っているのでしょうか。滝やがけも再現された、大きな村になっていますね！ あちこちに木もはえてます。



↑村の全景。たぬきちの店が崖っぷちに…。滝のしぶきがいい感じです



↑海岸とがけの様子。カ、カッペイがボートで滝を上ろうとしている…?!



↑上りついた(笑)? 橋の上でギターを弾くとたけけもナイスです



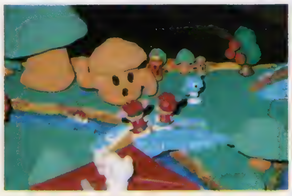
↑リンゴがどんぶらこ、どんぶらこ…。川を流れてきます(笑)



↑手に持ったスコップで…、リセットさんをひっくり返しちゃったの?!



↑お金を拾ったのか、盗んで捕まったのか。木の陰からオリビアが見てるし…

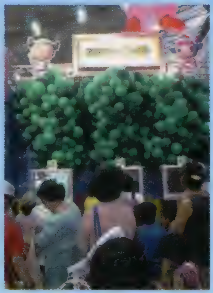


↑はにわ軍団を橋からながめます。でっかい。それにしても巨大なはにわだなぁ

『森』応援コーナー

『どうぶつの森』サポーターズ！

今回は、発売前に『森e+』を遊ぶことができた、次世代ワールドホビーフェアでの様子を紹介します。出展された『森e+』、カードを使った新しい楽しみ方も体験できるようになっていました。ただ、データを白紙に戻すために毎回リセットしているので、まずはリセットさんに怒られるところから始まります(苦笑)。体験時間も10分間と長めで、ナント平均70〜80分待ち！ それにも関わらず『森e+』を遊んでみようと思った人達に、ちょっと話を聞いてみました。





やっぱり『森』大好き！ という人が多いみたい。『森e+』をもちろん買うという人もいれば、「『森+』を持っているから買わない」という人も。けれど、「ココで遊んでみて、もっともっと面白くなってたら、買う？」と聞いてみたら、大きくうなずいてくれました。新要素は楽しめたかな？

また、全然遊んだことがないけれど『森e+』を買う、という人も。理由は「カードeリーダー+が付いてくるから」だって！ 正しい！ リーダーがほしいなら、絶対『森e+』で買うのがお得。「安いよなあ、って」。ええ、全くその通り。よくわかってる彼は、ニンドリ読者さんでした(笑)。

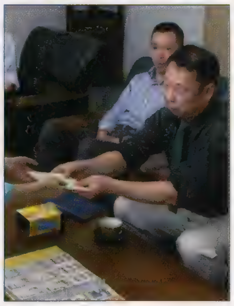




展示会でのプレイで買うかどうか決める人もいますよね。それにしてはアルバイトさえ終わっていないデータだったりして、十分に新要素を楽しめる状態ではなかったと思います。たった10分で内容を見極めるのは難しいけど、だからこそできる限り面白さを伝えてほしいですよね。新しく追加された家具をいっぱい置いておくとか、もうちょっとアピールの仕方があったと思うのに残念。でも、『森』の人気の高さは伝わってきましたよ〜！

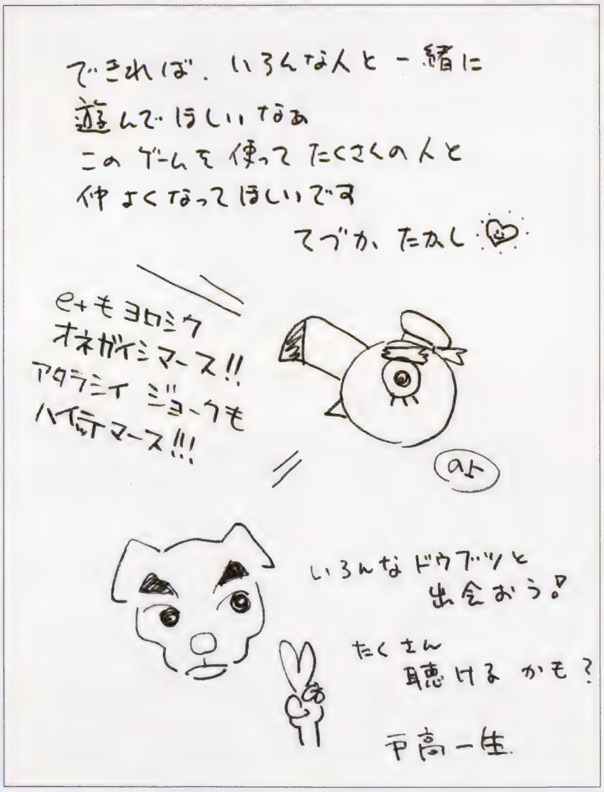
…お話してくれたみなさん、ありがとうございました！

『森e+』インタビュー日記





前号のインタビューで、『どうぶつの森』開発スタッフの手塚さん、野上さん、戸高さんにお会いしました。このコーナーに寄せられたお便りを届けるとともに、読者のみんなに直筆でメッセージを書いていただきましたので、どどーんと掲載します！ これからも『森』に対する応援のお便りをよろしくね。



↑寄せ書き風に書いていただきました〜。それぞれのメッセージを『森e+』のプレイに活かしてくださいね！



ホビーフェアでは緑の風船をたくさん集めて木を作ったみたいなの。…やっぱり最後は、全部割っちゃったのかしら、チェキ。アタイも一緒に割りたかったなー！



応募のきまり

作品の返却はできませんのでご注意ください



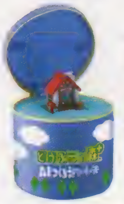
賞品は「Nintendoプリントシャツ」!

村じまんフェスタ

- 村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもOK。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます
- SDカードアダプタを使って撮影した写真のデータは、パソコンのメールで送ってください。アドレスはdoubutu@nindori.comです。
- おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリ！
- 毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品は任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ！(www.the-king-of-games.com) 絵柄は当選してからのお楽しみ。

森をつくろう！コンテスト

タカラから発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品を、写真に撮って応募してください。掲載された方にはタカラさん提供の「コレクションポーチ」を差し上げます。



↑『森をつくろう！』シリーズのフィギュアが収納できる便利なポーチ。ニンドリのロゴ入り！

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

特別企画 トニーホークに首ったけ!!

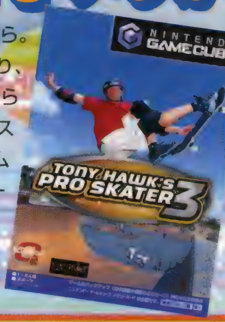
アメリカで爆発的な人気を誇る『トニーホーク』シリーズの第3作目が、ついに日本で発売されました！　でも、みんな知らないよね…(泣)。というわけで、編集部の海外ゲーム番長かややんが、その魅力をお伝えします！

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

GC	
タイトル	トニー・ホークプロスケーター3
発売元	サクセス
発売日	発売中
価格	5800円
ジャンル	スポーツ（スケートボード）
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	9ブロック

我は如何にしてトニーと出会いしか

目覚めは『SSXトリッキー』から。ジャンプしてトリックを決めたり、アホかと思うほど大量に仕掛けられた隠しルート…。そんな超絶スポーツ(エクストリーム)系ゲームに魅了された私は、次に『トニーホーク』をプレイしたんです。そしたらアナタ、ふいに『スーパーマリオ64』が蘇ったんですよ！



Notスポーツゲーム。Like『スーパーマリオ64』!

そうなんです。プレイ感覚がまるで『スーパーマリオ64』なんです。共通点を挙げていくと、●決められた箱庭の中を自由に移動できる(『トニー3』は時間制限あり)。●ひとつのステージに複数の目的がある。●ボタン操作で様々な技が出せる。などなど…。そう、スケボーは『マリオサンシャイン』のポンプのようなものだと思えば分かりやすいでしょう。スケボーも、アクションするための道具なんです。逆に、スケボーがあるからこそ可能なスピード感、そして技と技のコンビネーション(コンボ)の爽快感が、このゲームを特別なものにしているんです！



←ああ懐かしのマリオ64。走ってるだけで楽しいよなぁ(しんみり)



←こちらも同様。走る快感バツグンなのだ。自分色なキャラも作れるし

DEAD OR ALIVE イチかバチかの超絶コンボを狙え！

一番の快感、それはコンボ。単独で1000点くらいな技が20万点にもなる様は圧巻！　基本はグラインド(レールすべり)で技を繋ぐ方法だ。最初のステージでの一例を紹介しよう。



➡スタートして坂を下りたら左に進む。正面にレールが見えたらジャンプで乗ろう

↓左から右のレールに向けて小ジャンプ。グラインドが決まればまず最初のコンボ成功！

↓このへんは黄色のレールの左右のエッジでもグラインドができる。移動を繰り返せばコンボを増やせるぞ

↑また左に戻ったらレールの終点。でも正面のレールに向かってジャンプすれば、まだまだコンボが繋がるのだ

★はみだしTONY★ 『トニー・ホークプロスケーター』は、現在アメリカで第4作まで発売中。年末には最新作『アンダーグラウンド』も控えている。マウンテンバイク物などの派生ソフトや他社から亜流ソフトが出るほどの影響力があるのだ。

日本版の発売元

サクセスインタビュー



松村裕士さん

まつむら ひろし●ソフトウェア開発部。GBA版『SK8』より日本語版に関わる。『3』は1年半以上遊び続けている。



澤田泰一さん

さわだ たいいち●販売促進部。1作めより『トニーホーク』日本語版に関わる。性格は負けず嫌い。

“ゲームに初めて触れた時イケる！と思いました”

—— 「まだ出ないんですか～？」と言い続けてきた甲斐がありました。

澤田 やっとこさ、ですね。(笑)

—— ご自身、『トニーホーク』がお好きだそうですね？

松村 始めにGBA版を遊んでハマりました。それ以来全部やってます。

—— サクセスからは様々な海外ゲームが発売されてますが、その中で『トニーホーク』を選んだ理由は？

澤田 アメリカでは大スターのトニー・ホークさんも、日本では今イチなんですよね。アメリカではいわゆる「エクストリームスポーツ」に親しんでいる土壌があるんで、このゲームもミリオンを軽く超える大人気シリーズになっているんですよね。

—— そうなんですが、声を大にして言いたいのは、「スケボー＝スポーツゲーム」ではないんだよ、という点です。そこで、分かりやすい『マリオ』を引き合いに出すんですけど…。

松村 私も人に説明するとき、「スケボーに乗ったマリオだよ」って言ってます。それがキーワードですよね。

—— 具体的に、どの辺に『マリオ』との共通点を感じますか？

松村 とても精巧に作られたマップの中でキャラを自由に動かせるという箱庭感。それから、設定された目標を自分の好きなように攻略できる、ってところですね。

—— 目標を達成する方法は、実はいくつかあるんですよね。

松村 そう、自由なんですよ。それと操作性がいいんです。手になじむような感覚で。特に(遊びながら)ここでグラインドをしながら横に飛んで、また飛んで戻ってくる、これを繰り返すのにはまってしまって、開発中はここだけで、何千回と遊んでました(笑)。



←なんでもない町並みも滑れるように見えてきたらハマった証拠！

—— プレイのコツが、最初は分かりづらいですよね。

澤田 ぼくも最初は、開発元のウェブからムービーをダウンロードして初めて「こうやるのか！」っていうのを知りました。発見していく面白さ、それでいて限界が見えない、どんどんと広がる楽しさ、上手くなるほど広がりが見えてくるところがすごい。今は、ネットを駆使してもらうと、海外にすごい攻略サイトがゴロゴロありますよ。「オレのプレイを見てくれ！」と自慢するサイトが(笑)。

松村 社内では澤田が一番上手いですよ。対戦で勝てないですから。仕事中しょっちゅう邪魔しに来るんです(笑)。

澤田 ちょっとストレス溜まるとねで、負かして帰るという。やな奴(笑)。

松村 ショックですよ。『3』だけで1年以上やってるのに、まだ勝てない。

澤田 やっぱり、このゲームには愛情があるからね。自分が作ったわけでも何でもないんだけど(笑)。



←対戦も燃えます。ルールが豊富にあるのは『ゴールデンアイ』みたい

松村 「俺が日本語化しないと気が済まない」って感じです。最初は、日本語を入れるなんて指示はなかったんですよ。でも、入れないと分からないって、黙って入れて。それが徐々に増えていったと。

—— 海外のゲームを日本で出す際に、海外版そのままで出すことの問題点、というのはあるんでしょうか？

澤田 PS版の『1』と『2』を出したときに英語のままだったので、「なにをするのか分からない」という声がありました。日本語化したいというのは僕自身の願いでもあったんです。そのあとのGBA版からは、彼が担当になったんで…。

松村 GBA版でも日本語を入れたかったんです。でも容量的に難しいので、チュートリアルの部分だけにして、説明書にヒントを載せました。ゲーム機本体のRAM容量の関係で、日本語の入る数に制限があるんです。だから文字を削りつつ、分かりやすくするという作業になります。今回のGC版は余裕があったので、日本語がだいぶ増えて分かりやすいですし、チュートリアルも親切ですよ。

澤田 それと、GBA版の時に難易度を落としたんです。といってもアメリカ版のイージーをデフォルトにしただけなんですが。でも、みんな転ばずに遊んでくれる、ということに気付いたんです。

松村 すごい効果がありましたよね。

澤田 おかげで途中で挫折せずに、がんばって遊んでみようか、という気持ちになってもらえたようです。

松村 東京ゲームショウの時に、6、7歳くらいの子が1人でGBA版をずっと遊んでましたよ。いなくなったと思うと、またやって来て、最後は親御さんが迎えに来るまで遊んでましたね。

澤田 女の子もキャーキャー言いながらやってました。リアルな転び方を喜んでくれたみたいで、「今度はここから飛ばしてみよう」とか言って(笑)。

—— 転ぶところが、とにかくリアルですよね。

澤田 プロのスケーターさんたちも「痛ぇー」とかいいながら遊んでましたよ。

—— ゲームをやっていると、自分でも実際にできるんじゃ？と思えますし…。

澤田 そのために、あんなに血が出るのかもしれませんね。失敗したらこうなるんだよ、と。クリアすると、実際のスケボーの失敗ビデオが見られるようになるんです。それも目を覚まさせる要素があるんじゃないかな。

—— では最後に、まだこのゲームを遊んだことがない人にメッセージを。

松村 やり終わったあとの充実感、上達していく喜びが感じられるゲームでは、これが最高なんじゃないかな。とにかく一回やってみて欲しいですね。

澤田 このシリーズを遊んで、つまらない、と言う人に会ったことがないんです。面白さをぜひわかって欲しいですね。遊び方を手取り足取り教えてあげたいくらいですよ(笑)。



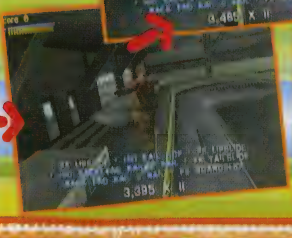
←お2人、取材のことも忘れて(?)対戦に夢中。超絶テク堪能しました！

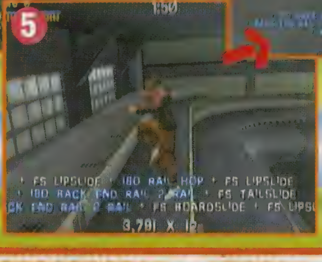
★はみだしTONY★インタビューにも話題が出ているGBA版は『SK8』というタイトルで発売中だ。プレイヤーキャラがポリゴンで描かれていて、動きがとてもなめらか。操作性もバツグンの良作です。よかったらぜひ！

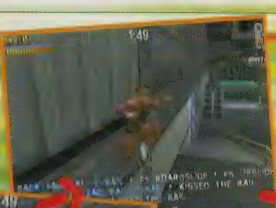


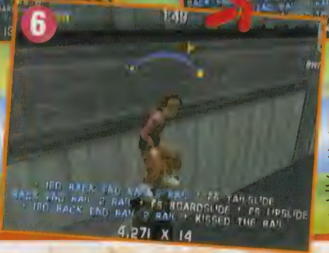


↓このあたりから少しバランスが取りづらくなる。カーブは特に注意！



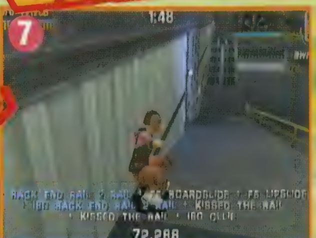






←ああ…。失敗してこんな場所に(泣)。仕方ないのでここでジャンプ！

GREAT!!



↑着地が決まって12連コンボ7万点が決まりました！ 黄色のレーンだったら、まだまだ繋がるんです。あ、着地に失敗したら0点ね（シビア！）

★はみだしTONY★ GC版『トニー・ホーク プロスケーター3』で30万点以上のコンボを1発で決められるぜ！ という人は、その様子をビデオに録画してニンドリ編集部「トニー最高！」まで送ってください。もれなくニンドリ特製カンバッチを差し上げます。ステージはどこでもOK。レッツ・チャレンジ！

徹底攻略

GC ●カプコン ●6800円 ●VFXアクション ●1人用 ●4ブロック

ビューティフル ジョー

編集部オススメのVFXアクションゲーム。暑い夏をさらにヒートアップさせてくれるヒーローのお出ましだ!

ハミダシニンドリ

タイトル画面で「OPTION」を選択すると「V-GALLARY」という項目がある。ここでは『P・N・03』のプロモーション映像をみることができるのだが…↗

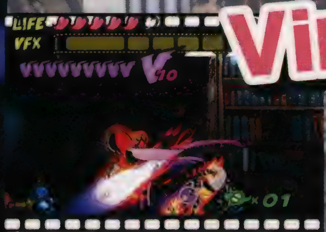


見よ。この華麗な技の数々を!!

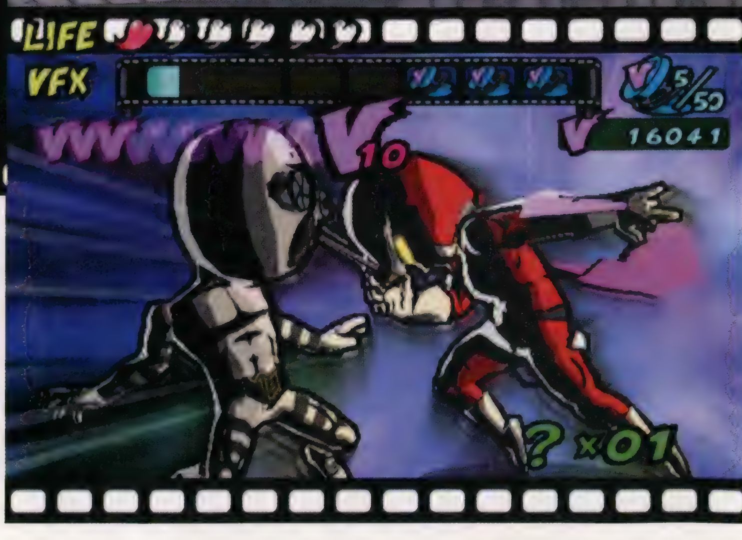
ああ、なんて美しい!

Viewtiful!









バカバカしくも美しい、華麗なるニューヒーロー、ジョー。彼がひとたび変身すれば、VFXパワーで様々な技が炸裂! 自らの手で、まるで映画のワンシーンの様なVFXアクションを駆使しながらビューティフルに戦うのだ! 前号に引き続いて、序盤のステージを攻略するぞ!



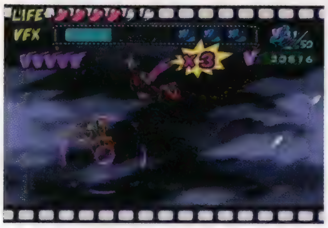


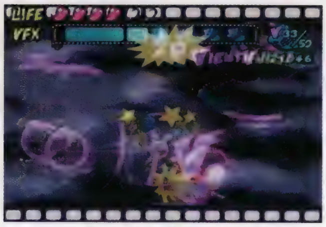
Power Up!! オススメショッピング

13項目もあるパワーアップ。どれにしようかな…と悩めるヒーロたちに一筋の光を与えるべく、ここにオススメの商品をピックアップしてみたぞ！

オススメNo.1！ VFX ターボチャージャー

VFXパワーの回復速度が驚異的に速くなるスグレモノ。必要V-ポイントが30000とちょっと高めだが、これを買うことにより、ポイントを効率よく稼ぐことができるので、すぐに元を取ることが可能だ。文句なしにオススメできる商品といえよう。できれば最初のインターバル時に購入しておきたい。よりビューティフルに戦うためにも絶対に必要なのだ。

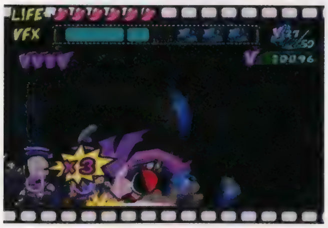


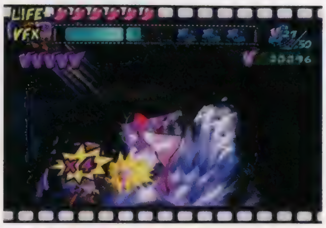


↑VFX-パワーがあっというまに回復するので、スローからのX-ボーナスが稼ぎやすくなるのだ。絶対に購入しておこう。ビューティフルなヒーローの必需品なのだ

オススメNo.2！ レッドホットキック&スライディング

連続技を繋げていく上で、無くてはならない技がこのふたつだ。相手の攻撃を避けてからスローを発動し、吹き飛ばした敵や離れた敵に対してこれらの技をヒットさせれば、より高いX-ボーナスを獲得できる！ また、離れた敵に対して素早く接近するのにも使えるので、連続技が繋がるぞ。





↑ふたつの技を組み合わせることにより、より多彩な連続技を繰り出すことが可能。なお、このふたつは、同時に購入しておいたほうが使い勝手がよい。一気に購入してしまおう

オススメNo.3！ ビューティフル フォーエバー

スローで相手の攻撃を自動で避けている最中にズームへ繋げることにより、ジョーがカッコ良いポーズを決める大技。ポーズに見とれた敵は、なんと大ダメージを受けるぞ！ ただしVFXパワーを豪快に使用するので、VFXターボチャージャーを購入した後に入手したほうが良い。後半のステージになると、強くて固い敵キャラクターが出現するのも容易に予想できるので、ある程度V-ポイントが貯まったら購入したい。



←美技と呼ぶにふさわしい。カッコ良いポーズで精神的に大ダメージ！

～POWER UPで取り扱う商品はこちら～

チーズバーガー	ジョーのライフが回復	1000PTS
ショッキングピンク	ピンク色の爆弾を出現させ、蹴り飛ばす	1500PTS
ブーメラン	貫通するブーメランを発射！	2000PTS
スライディング	地面を這うキック攻撃を繰り出す	5000PTS
エアジョー	空中でさまざまな連続攻撃を炸裂！	5000PTS
レッドホットキック	斜め下に向かって鋭いキック攻撃を放つ	8000PTS
マックスピード レベル2・3	マックスピード時の分身の数が増加	10000PTS～
ビューティフル フォーエバー	カッコ良いポーズで敵に大ダメージを与える	20000PTS
受け身	ジョーが受けるダメージを最小限にくい止める	30000PTS
VFXターボ チャージャー	VFXパワーの回復力が驚異的なスピードになる	30000PTS
ライフ	ライフの最大値がひとつ増え、同時にライフを回復	30000PTS
テイク2	ミスしても、その場からやり直せる	10000PTS
L.I.V	ジョーの残機がひとつ増える	1000PTS～

オススメNo.4！ ブーメラン

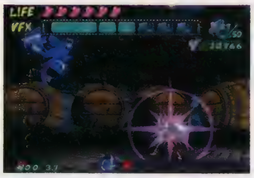
パンチを押し続けることで、敵を貫通するブーメランを投げる。ボス戦や、多数の敵に囲まれたときなど、使い道は多い。必要V-ポイントは2000で、1セット20回使用可能、99回までストックできる。V-ポイントに余裕があったら、必ず購入したい武器だ。



↑ジョーを取り囲むバットを一掃するときなどに使うと良い

オススメNo.5！ ライフ&テイク2

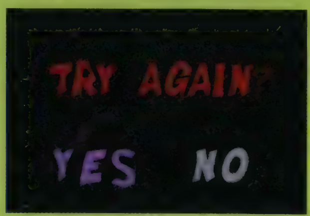
ライフは最大ライフを増やすと同時に回復もしてくれる。テイク2は、ミスしてもその場から再スタートできるので、ボス戦の前などに持っておきたい。なお、ライフは購入する毎に値段がアップされていく。

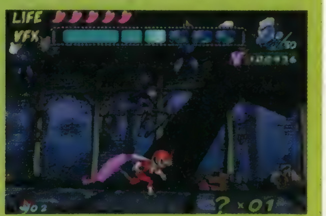


↑やられてもその場から再スタート。強敵相手の際には欲しい「テイク2」

■ポイントを上手に貯めるには？

V-ポイントを稼ぐには、スローからの攻撃を次々に当てて、X-ボーナスを稼ぐのがよい。また、コンティニューやセーブをしても、V-ポイントはそのまま継承されるので、何度もやり直して稼ぐという手も有効だ。





↑やり直しを繰り返してV-ポイントを貯めれば、一気にパワーアップすることが可能だぞ

ハミダシニンドリ ↙なんともうひとつ、エイベックスのアーティストがコラボレーションして組んでいる覆面バンド「ビューティフル ジョー」のプロモーションビデオが収録されているのだ！

第1話の後編～第2話序盤までを大攻略!

タスク9 クリア条件 ？×1
閉ざされた扉、落ちる水滴

まずはうるさいバットを一掃しよう

ある仕掛けを発動して右端の扉を開けるのだが、扉が開いている時間は非常に短い。転がる大タルや多量に出現するバットがジャマなので、まずは仕掛けを作動させずに大タルを飛び越え、右端へ進もう。右端まで進めば大タルは転がってこない。ここに追い込んだバットをジャンプ攻撃で排除するのだ。







←↑大タルはジャンプと2段ジャンプを駆使して避けよう。常に動いていれば、バットにはたたかれない。画面端で、ジャンプ攻撃でバットを蹴散らそう

一匹残さず叩き落とせ!!

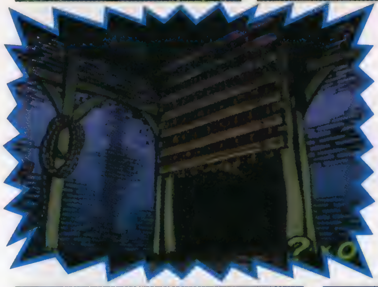
スローで水滴が……!?

バットを排除して入り口に戻ったら、仕掛けを作動させよう。ここには水滴の落ちるパイプと、その下に大きなスイッチがある。水滴がパイプから落ちようとしているときにスローを発動すると、水滴がだんだん大きくなり、巨大水滴の重みでスイッチを押すことができるのだ。





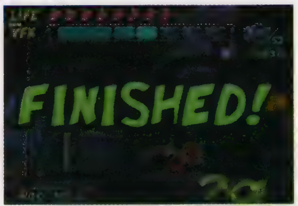




←↑スローを発動させることで、水滴を巨大化させることが可能。いい感じの大きさになったら自動的に落下して、スイッチを押してくれるという寸法だ

水滴の重さでスイッチオン!





←扉は一定時間で閉じるが、落ち着いて進めば余裕で間に合うはず。焦らずにいこう

Check 熱きロケット野郎、バーディ・ジェット登場!!

多数のビアンキーとバーディ・ジェットが出現。ジェット噴射を背負ったバーディ・ジェットは、スローからの攻撃でビアンキーをぶつけることで、地面に叩き落とすことが可能だ。また、まっすぐ進んで次のタスクに進めば、これらの敵は自動的にいなくなるので、無視して先を急いでもいいだろう。





↑地面に叩き落とせばもう楽勝。相手の攻撃を避けてからのスロー＆攻撃で昇天確定だ！



タスク10 クリア条件 ？×1
キャプテン ブルーの試練 その2

スローからの攻撃でバリアを弾き飛ばせ!

キャプテン ブルーとの試練の一戦。多彩な技を使ってくるので要注意だ。対処法は、青いバリアをまとっている状態の時にスローを発動させて攻撃を当てること。これでバリアは外れるので、追撃を決めよう。なお、同じ青でも、稲妻のような状態のバリアをまとった時にはいっさいの攻撃が通用しない。おとなしく逃げに徹すること。



↑バリアを弾き飛ばすと、一瞬ひるんだポーズになる。スローを発動させたまま連続攻撃を！

このふたつの攻撃を上手く避けよう

① キャプテン ブルー キック

バック転のようなジャンプから斜め下に向かって突っ込んでくる。うかつにジャンプすると、逃げ場を失ってしまうことがある。大きく距離をとろう。



↑スローでキックを自動で避けるのもいい

② 雷急降下攻撃

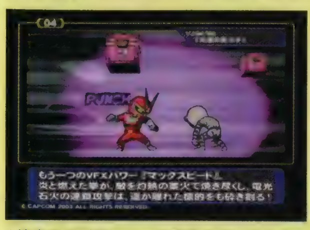
稲妻をまとって空中を平行移動し、地面に着地すると同時に広範囲の稲妻攻撃を炸裂させる。稲妻が消えるまで、ブルーからできるだけ離れるのだ。



↑大きな範囲で放電し続ける。逃げの一手だ！

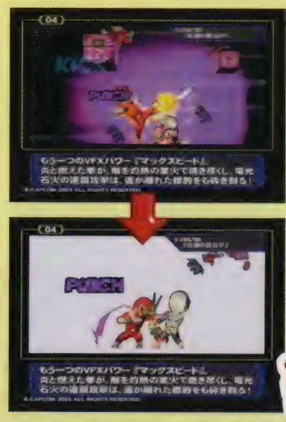
Check 音速の領域へ……発動！ VFXマックスピード

マックスピードを取得！ マックスピード使用中に発生する分身は、画面奥の箱を攻撃することができる。通常攻撃しても届かない画面奥や、前にある箱を開けることができるのだ。練習後は、大タルをスローからのアッパーで持ち上げ、すぐにマックスピードで下をくぐり抜けよう。



↑棒立ちのビアンキーに連続のパンチ＆キックを叩き込め！ これがマックスピードだ！





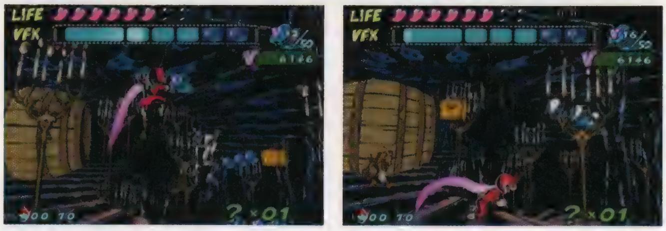
↑分身が赤い箱に向かって飛んでいる。届かない場所にある箱を開くのだ



タスク11 クリア条件 ?×1

せまる大タル、走り抜けろ、ジョー！

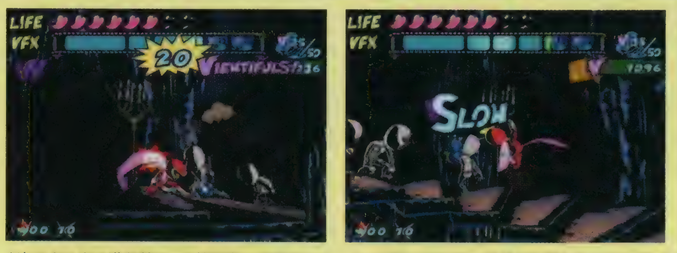
背後から大タルが迫ってくるので、潰されないようにしてゴールを目指す。途中に出現するビアンキーをジャンプで飛び越して進めば、出現するビアンキーが次々に大タルに潰され、大タルの速度が落ちていく。そのまま進めば、ゴールまで無事にたどり着くことができるぞ。


↑V-フィルムを回収するついでにビアンキーを飛び越える。彼がストッパーになってくれるので、安全にゴールまでたどり着けるぞ。さして慌てて進む必要はないのだ

Check 取れないV-フィルムはどうすれば？

2段ジャンプしても届かない位置にV-フィルムがある場合、敵を吹き飛ばしてV-フィルムに当てることで回収可能。より高く敵を吹き飛ばすために、相手の攻撃を避けて気絶させ、スローからのアッパー攻撃をヒットさせよう。


←吹き飛ばされた敵はアイテム回収の効果も持っているのだ

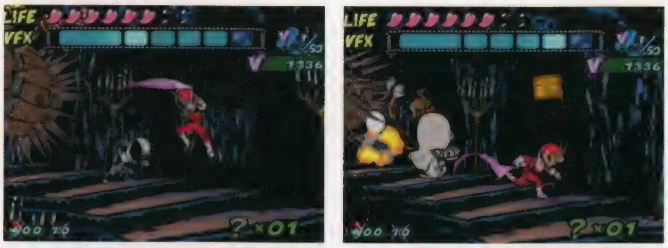


↑次のタスクに進む前に、2箇所高い位置にV-フィルムが置いてある。写真の位置を参考にしてビアンキーを気絶させ、アッパーで吹き飛ばせ！ V-フィルムは残さず回収していこう

タスク12 クリア条件 ?×1

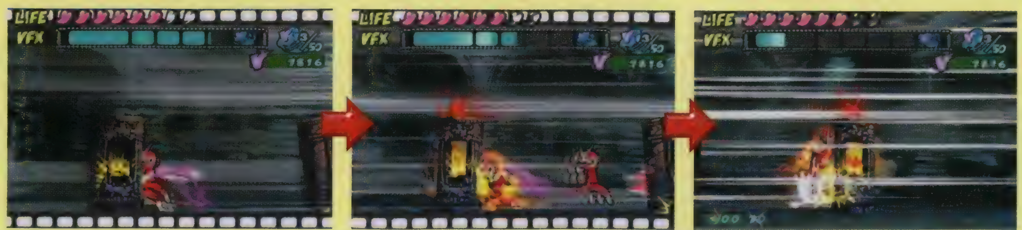
次に迫るはトゲ付きの大タル！

背後からトゲ付きの大タルが迫ってくる。これに触れると大ダメージなので、絶対に当たらないように。先ほどと同じように、途中に出現するビアンキーをジャンプで飛び越して進めば、出現するビアンキーが次々に大タルに潰されていくぞ。途中のV-フィルムも、落ち着いて残さず回収しよう。


↑ビアンキーが出現したら飛び越える。トゲ付きの大タルに立ち向かうなど、無謀な行為は禁止！

Check 拳に炎を宿し、祭壇に火を付けろ！

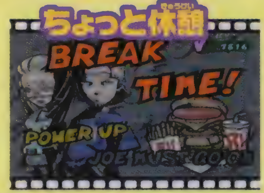
通路の途中に設置してある4箇所の祭壇に火を付けることにより、奥の扉が開く。点火の方法は、マックスピードを使い、祭壇に連続攻撃を決めること。何度も攻撃しているとジョーの体に炎が宿るので、それを利用するのだ。祭壇の火は消えることがないので、落ち着いてひとつずつ点火していけば、何の問題もない。


↑マックスピードの目にも止まらぬ早技でジョーの体に熱き炎が宿る。これを利用すれば、祭壇に火を灯すことができるのだ。火を使う仕掛けはこの後にも何度か登場する。こうすれば火がつく、ということをここでしっかりと覚えておくといいだろう

ハミダシニンドリ マックスピードで攻撃するとき、パンチやキックボタンを連打する必要はない。ボタンを押しっぱなしにしていれば、自動的に目にも止まらぬ早業を見せてくれるのだ。

Check インターバル……そして怪しげな場所へ

祭壇の通路を抜けると、インターバルに突入。この後にはボス戦が待っている。詳しくは下で解説するが、ここでブーメランを忘れずに購入すること。インターバルを終了させたら、怪しげな足場を登っていき、奥にある棺桶を攻撃！ その中からは…!?



←ここで必要なパワーアップを済ませておこう



↑音楽も怪しげなものに変わり、ただならぬ雰囲気が。V-フィルムもあるので回収を忘れずに





中から現れたのは!!

➡不気味な棺桶。いかにもこの中には強敵が眠っていそうな雰囲気だ。棺桶を攻撃し、中にいるヤツを叩き起こしてやろう。

第1話BOSS!! チャールズIII世登場!!

➡寝ぼけているのか、トボけた会話で応対してくるチャールズIII世。こんなフザけた怪人にはジョーの痛い攻撃でお仕置きだ！ ポーズを決めて戦闘準備完了!!



チャールズIII世のこの攻撃に気をつけろ！

① 光りの鎌攻撃

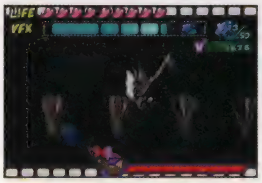
鎌状の光りが回転しながら飛んでくる。鎌の中心には当たり判定がないが、それを見極めて避けるのは難しい。スローの自動避けを使おう。



←上体を低くして避けるのも良いが、スローの自動避けを使うのがオススメだ

② 柱落下

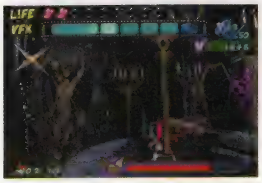
チャールズIII世がドリル状になって上空に飛び、数多くの柱を落としてくる。柱が落ちてきたら一瞬スローを発動させ、安全な場所に逃げよう。



←柱と柱の間に入って避ければ問題ない。一瞬のスローで安全な場所を確認だ

③ ドリル突進攻撃

ドリル状に変形し、ジョーに向かって攻撃を繰り返す。スローをかければ動きが見えるのでパンチで撃退せよ！



←画面端にチャールズIII世が見えたらスロー発動。攻撃失敗でも自動避けだ

④ コウモリ分裂

普通に浮いている状態のチャールズIII世をパンチやキックで攻撃すると、多数のバットに分裂してしまうのだ。



←攻撃を当てなければこの攻撃は行わない。分裂させたらブーメランで一掃せよ

気絶させて追い打ちを決めろ！

まずは空中で浮遊しているチャールズIII世を、地面に落とさなければならない。そのためには、柱落下攻撃で落としてきた柱を利用する。スローを発動させてこれをキックやアッパーで吹き飛ばし、チャールズIII世にぶつけるのだ。



←落下したらマックスピードからの攻撃が有効だ

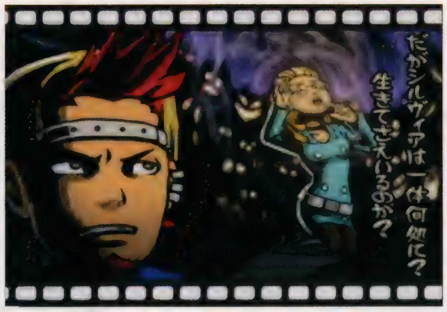
■実は5秒で倒せるんだけどね……

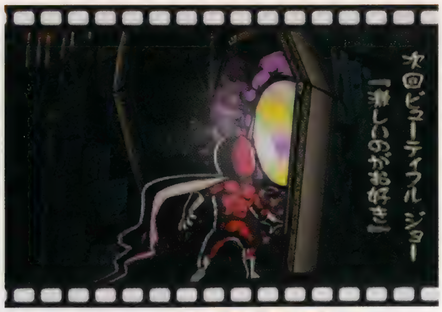
実はあっと言う間にチャールズIII世を倒す方法も存在する。登場と同時にブーメランを投げよう。なんと、これでチャールズIII世は気絶してしまうのだ。そこに目がけて再びブーメランを発射せよ！ 強敵だと思っていたチャールズIII世も、これをたったの2回繰り返すだけで倒すことができるのだ。なんとしても、ブーメランは買っておくべし！



↑空中に浮遊している状態でも、ブーメランを当てればバットに分裂しないのだ。追い打ちもブーメランを使えば、連続ヒットで大ダメージ！





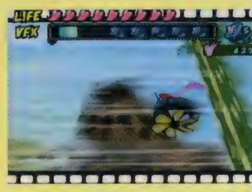




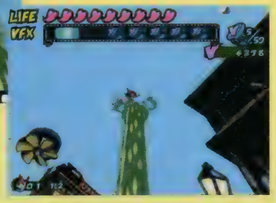
第1話 ついに終了!!

Check 水流に乗って先に進もう

プロペラの付いた足場が浮いており、そのすぐ前には壊れた消火栓から水柱が立ち上っている。足場に乗ったらマックスピードでプロペラを急回転させ、水柱の頂点近くまで足場を持ち上げよう。水柱を踏み台にして先へと進むのだ。



←ある程度の高さに進んだら水柱の上にジャンプ！ジャンプ時はマックスピードを解除しよう



➡マックスピードを使えるようになったため、プロペラを早くする力も、手に入れたというわけだ

タスク1 クリア条件 ×2
さすらいのガンマン、ふたり連れで再び

すばやく下に降りよう

アパートのような場所に降り立ったらタスク開始。すぐに左の方へ移動して、足場のいちばん下に降りよう。ここではビアンコビリーが待ち構えているので、銃を回転させていたらすぐにスローを発動！弾丸を弾き返して気絶させ、連続攻撃を叩き込め！なお攻撃の際は、画面の右端にビリーを押して追い込むと、攻撃が繋がりやすい。



←まずはビアンコビリーを正面に見据えた状態に持っていこう



➡スローで弾道を見極めて弾き返したら、後はやりたい放題だ

すぐに待ち構えろ!

すぐにふたり目のビアンコビリーが出現。上の足場から弾丸を放ってくる。すぐにやっつけたいトコロだが、下に降りてくるのを待って、正面に向けて弾が放たれるのを待とう。



↑斜めの弾丸をはね返すのは難しい。いったん諦めて、下に降りてくるのを待った方が良い



Check マンホールの中には何がある?

フタの空いたマンホールの中には、多数のV-フィルムと、攻撃するたびに光が点灯していく謎の仕掛けが設置されている。今の状態ではまだ仕掛けを動かすことはできない。V-フィルムを回収して外に出よう。





↑攻撃を加えれば光がひとつずつ点灯。何かの審査を思い出させるような仕掛けだが、これがふたつ並んでいる。片方を最後まで点灯させると、光は消えてしまう……

タスク2 クリア条件 ? ×1
キャプテンブルー 最後の試練

キャプテン ブルーからの最後の試練だ。だが、今回のブルーに新技は無し。マックスピードを修得した際と同じ攻撃を繰り出してくるので、青いバリアをスローからの攻撃で弾いて追撃を繰り返せば、あっさり勝利を得ることができるだろう。当然、青い稲妻をまとった状態のブルーは完全に無敵状態なので、その際は逃げに徹することも忘れずに！



↑今までに習ったことを思い出し、キャプテン ブルーに感謝の一撃をお見舞いさせよう。さらばブルー！そしてありがとう！

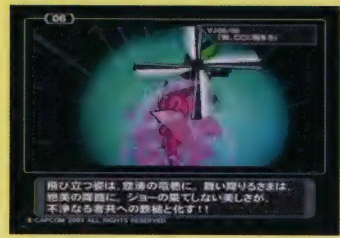
ハミダシニンドリ

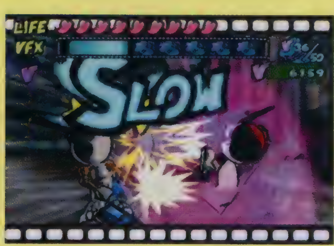
新しいパワーの「ズーム」。ビアンキーの側でこの技を使ってみよう。すると、ジョーにビビったビアンキーが脚をガクガクさせているのだ。細かい作りコミに脱帽！

ハミダシニンドリ 発売直前に行われた体験会の場で予約すると、特製のTシャツをもらうことができた。次号ではこのTシャツのプレゼントをする予定なので、お楽しみに!

Check VFXズーム、その強力な技をマスターせよ

ズーム発動から繰り出すことが可能な4つの特殊攻撃を、戦いの中でうまく活用できるようにマスターしよう。説明後は、マンホールに侵入し、ふたつ並んだスイッチの間に入ってズーム&キックだ。これで両方のランプを一度に点灯させることが可能だ。





↑ズームからの攻撃はとても多彩。説明中に吹き飛ばされた4体のビアンキーはその場に残り続けるので、彼らをを相手にズームからの攻撃を練習しても良いだろう

これで先に進むのだ!!



↑死角なき攻撃、ズーム&キックなら、左右両方の仕掛けを同時に起動させることが可能だ

タスク3 クリア条件 ×1
ゴールのフラグははるか彼方に……

マックスピードで水かさを増やせ!

通路を進んでいくと、緑色の液体プールにたどり着く。液体の上には木箱がふたつ乗っていので、そこを足場にして飛び移ろう。ここでマックスピードを発動させると、水かさがどんどん増していき、さらに奥の通路へと進むことが可能になる。なお、ここには敵は出現しない。落ち着いて進もう。





↑木箱の上に乗ったらマックスピード発動! どんどん水かさが増していくので、右側の通路に進むことが可能になるのだ

バーディ・チョッパーを排除しよう

少し進むと2体のバーディ・チョッパーが登場。出現と同時にスローを使って地面に落とし、攻撃避けからのスロー発動で倒す。2体を倒すともう2体出現。ここは液体が左に流れており、足を取られてしまう。攻撃を避けやすくするために、バーディ・チョッパーは常に右側に配置させよう。





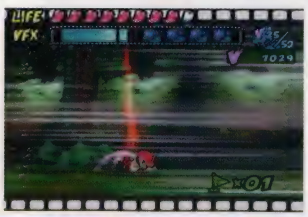
←バーディ・チョッパーがジョーに押しつけられる位置でないと、攻撃をうまく避けられない



スピードを調節してレーザーをくぐる

天井から照射された赤いレーザー光線が、画面手前から奥を往復している。このレーザーに触れるとダメージを受けてしまうので、レーザーが奥か手前にある隙に、間を通り抜ける必要がある。なお、液体が左に流れているので、普通に進むと足を取られるので、マックスピードでうまくくぐり抜けよう。

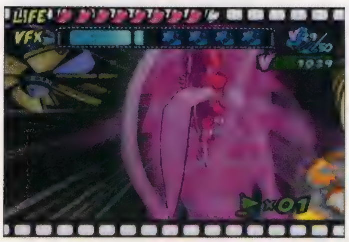




←マックススピードを発動すれば、普通に進むことができる

バットがやっかいなので、コレも排除

プロペラの足場を使って上に登るのだが、やっかいなバットが3匹登場する。また、少しジャンプすると、途中の壁に張り付いているバットが飛び出してくる。どちらのバットもあらかじめ撃退しておこう。

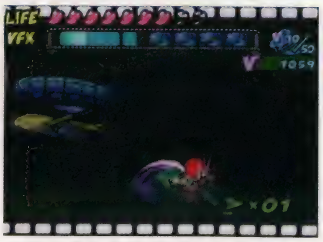


←計4匹のバットを倒してから、足場を引き寄せよう



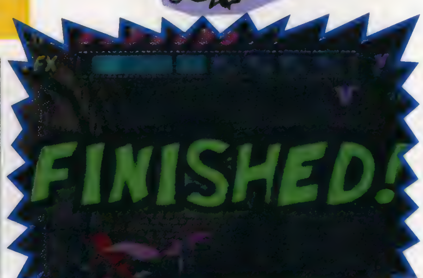
マックスピードでプロペラを回転させて上へ!

バットを排除したら、スローでプロペラの付いた足場を降ろし、マックスピードで登っていく。途中の壁にはレーザーを照射する仕掛けが設置されているので、ピードを調節しながらくぐり抜けよう。上に登るとバットが1匹壁から飛び出してくるが、これは無視。左上の足場にフラグが見えたら、すばやくゲットしてクリアするのだ。





↑マックスピードで上下をコントロールしながらレーザーの間をくぐり抜ける。ある程度の高さまでたどり着いたら、2段ジャンプで左上の足場へ飛び移れ!



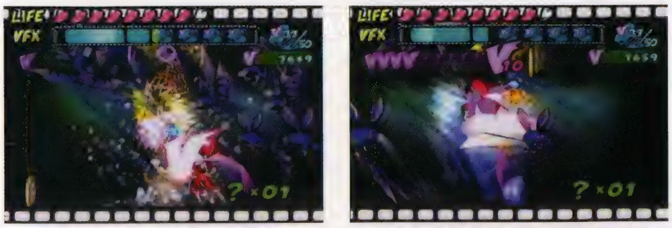
フラグゲット!

タスク4 壊れた機械が放電……

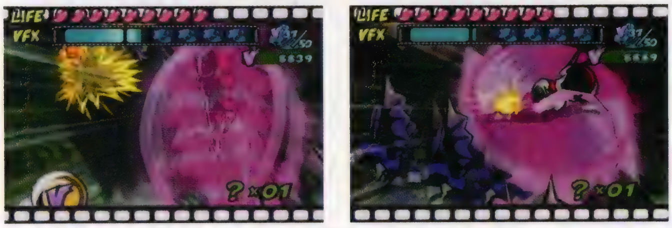
クリア条件 ？×1

バットの大群を上手に蹴散らすには？

すぐに大量のバットがわらわらと集結する。ズームからのドリル頭突きやズーム&キックで一気に倒してしまおう。また、ビアンキーが1体ずつ登場するので、攻撃を避けてスローからの吹き飛ばしを決め、X-ボーナスを狙ってみるのもいいだろう。ある程度倒せば、敵は出現しなくなるぞ。



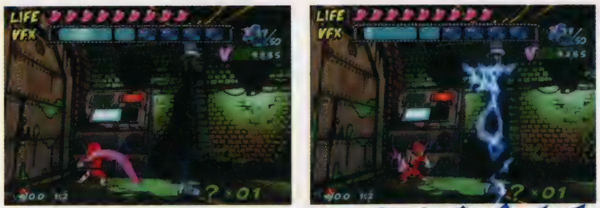
↑X-ボーナスを狙うには絶好のシチュエーション。ビアンキーの攻撃を避けて、バットの大群の中に叩き込もう。多数の敵が登場するので、ビューティフルにボーナス稼ぎができる



↑ズームからのドリル頭突きや、回転キックを駆使して、勢いですべての敵を倒してしまうのもひとつの手だ。もちろん倒さずにすすんでしまうこともできるけど

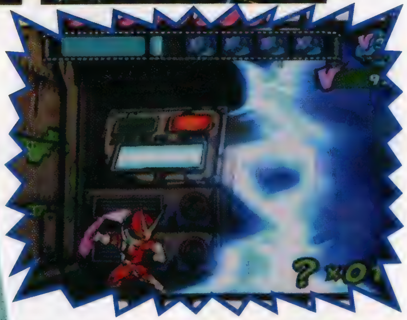
スローで稲妻の威力を上げろ！

このタスク内の仕掛けは、壊れた機械から放電している稲妻の威力をスロー発動でアップさせ、機械の出力ゲージを最大にすること。放電のタイミングを見計らって、スローを合わせよう。小刻みにスローを使って少しずつ出力を上げてもOK。ゲージに余裕があるのなら、何も考えずにスローでOKだ。



←この壊れた機械の出力をアップさせることで、閉ざされた扉を開けることができる





↑激しい放電がスパークし、出力がみるみる上がっていく。ゲージがMAXになれば、このタスクはクリアだ。

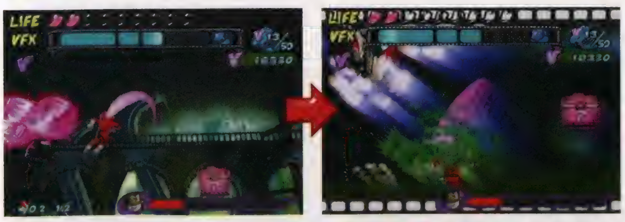
すげえ仕掛けにオレたちもびっくり!!

タスク5 ジョーカー再び

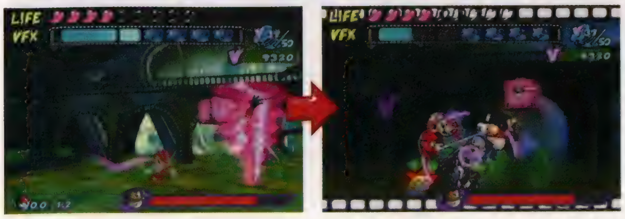
クリア条件 ？×1

2丁拳銃に要注意

スロット野郎・ジョーカーが再び登場。今回は2丁拳銃を携えているので、ビアンコ ビリーのように銃を回しはじめたら要注意。弾丸が飛んでくる前にスローを発動させ、弾き返そう。もちろん、その弾丸がジョーカーにヒットすればジョーカーは気絶する。その隙に攻撃を叩き込め！ なお、足場は液体が流れており、ジョーは右方向に流されてしまう。ジョーカーを常に右側に誘導するか、液体の流れていない左端の足場にジョーカーを誘い込もう。弾丸にさえ気を付ければ、それほど苦労はしない相手だ。



←弾丸はスローで見切って弾き返そう。これで危機を好機に！



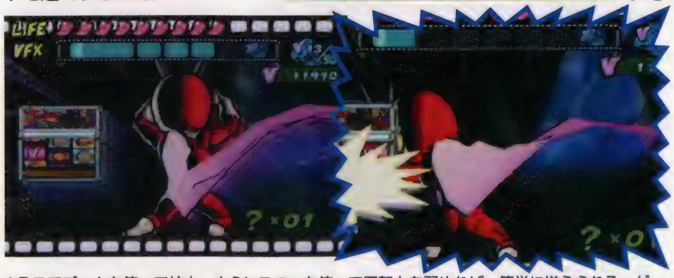
←赤く光って回転したらスロー。攻撃の方向を判別できるぞ

ミニミニスロットをそろえろ

スロットを「V」で揃えれば、このタスクは終了。だが、スロットが小さすぎるため、普通に揃えるのはほぼ不可能に近い。そこで使うのがズームとスロー。ズームでスロットを拡大し、さらにスローを使って回転スピードを遅くするのだ。



←このままではあまりにも小さすぎて、スロットの目がまるで見えない



↑そこでズームを使って拡大。さらにスローを使って回転力を弱めれば、簡単に揃えられる。ゲージを多く使用するので、回復はこまめに行うこと



ジョーの戦いはまだ始まったばかりだ To be continued

ハミダシニンドリ これまでで倒したステージボスはまだ1人だけ。ここから先にも、手強いボスたちが待ちかまえている。そしてステージに仕掛けられたトラップもさらに激しいものになっていくぞ！

徹底攻略

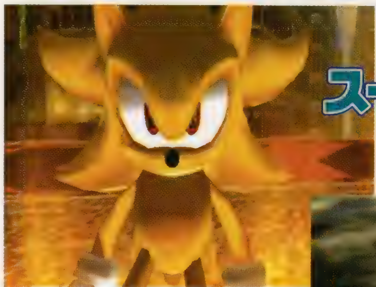
GC ●セガ ●6980円 ●アクション ●1人用 ●1ブロック ●GBAケーブル対応

ソニックアドベンチャー デラックス

隠しシナリオと真の最終ボス戦を大公開！ さらにクリア後も楽しめるチャオとプチゲームの情報も満載だ。

隠しシナリオ・スーパーソニック編でカオスとの決着をつけろ！

全シナリオをクリアすると、スーパーソニックの隠しシナリオが出現する。「パーフェクトカオス」との最終決戦が待っているぞ。スーパーソニックは無敵かつ超スピードを誇る金色のソニックだが、常にリングを取り続けなければならない。リングが0になると、元のソニックに戻ってしまうぞ。



究極のソニック スーパーソニック

←金色に輝く究極のソニック。無敵だが、自動的にリングを消費してしまうのが難点



カオス最終形態 パーフェクトカオス

→すべてのカオスエメラルドを取り込んだ採集形態。一瞬で街を壊滅させてしまった

全キャラクリアでスーパーソニック編出現！

ソニック、テイルス、ナックルズ、エミー、E-102ガンマ、ビッグの全6キャラでアドベンチャーをクリアしよう。するとアドベンチャーに「？」の項目が出現する。これを選べば、隠しシナリオ「スーパーソニック編」が始まるぞ。



←アドベンチャーに？の項目が

ソニック



↑中心となるシナリオ。Dr.エッグマンの野望を砕け！

テイルス



↑ソニックと追いかけっこ。飛行能力をうまく使おう

ナックルズ



↑散らばったマスターエメラルドのかけらを探し出せ

エミー



↑追いかけてくるDr.エッグマンのロボから逃げ切れ

E-102ガンマ



↑ロックオン攻撃で時間を稼ぎつつ、ゴールを目指す

ビッグ



↑ルアーを使って、友達のカエルくんを釣り上げよう

パーフェクトカオス戦（前半）

この戦いはちょっと変わっていて、スーパーソニックが最高速度のままパーフェクトカオスに突っ込めばダメージを与えられる。ソニックはリングがある限り無敵だが、カオスの攻撃や障害物にぶつかると減速し、ダメージを与えられない。リングを取りつつ敵の攻撃や障害物を避け、最高速度を保て。



リングを集めつつスピードアップ

←スーパーソニック状態だと、自動的にリングが減っていく。リングを集めながら走ること。水面に突き出た道路にリングとダッシュパネルがあるので、これでリングを集めつつ加速するのだ



カオスの攻撃や障害物を避ける

←カオスの攻撃はミサイル状の触手攻撃、巨大なブレス攻撃、竜巻攻撃の3種類。触手攻撃はスピードに乗って下を潜り抜け、ブレスと竜巻はよく見て左右に避けよう



そのままパーフェクトカオスに体当たり！

←最高速度のまま、パーフェクトカオスに体当たり！ ジャンプすると速度が落ちるので、あくまで走ってくること。速度が足りないとやり直しになる。3回攻撃を当てれば、後半に移行だ

パーフェクトカオス戦（後半）

後半も基本的に戦い方は同じだが、カオスの攻撃が激しくなっている。特に触手攻撃が避けにくい。動きをよく見て、小刻みに左右に移動して避けよう。もし敵の攻撃が当たって減速したら、ダッシュパネルで再加速すること。リングの残りが少ないはずなので、とにかくミスしないように！



↑触手攻撃がキツい。ジグザグに動いて避けろ



↑3回攻撃すれば勝利。真のエンディングへ！

ハミダシニンドリ スーパーソニックが初登場したのは、メガドライブの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』。ゲーム中でカオスエメラルドをすべて集め、リングを50枚以上にすると変身できたが…。↗

究極のチャオを育てよう！ チャオ育成テクニック集

チャオを育てるときにもっとも重要なのが、抱かせる動物だ。動物はアクションステージで敵を倒すと出現し、保護すればチャオガーデンに持ち帰ることができる。どの動物をどれだけ抱かせるかによって、チャオの能力は大きく変わってくるぞ。抱かせたときに上がる能力と、各ステージに出てくる動物の種類をまとめてみた。

表の見かた

●抱かせたときの効果
↑…少し上がる　⬆…大きく上がる
↓…少し下がる　ー…変わらない

●保護できるステージ
○…このステージで保護できる
×…このステージには出てこない

小動物の効果&保護できるステージ

動物のタイプ	動物の名前	抱かせたときの効果 オヨギ	ヒコウ	ハシリ	チカラ	エメラルドコースト	ウインディバレー	カジノポリス	アイスキャップ	トゥインクルパーク	スピードハイウェイ	レッドマウンテン	スカイデッキ	ロストワールド	ファイナルエッグ	ホットシェルター
オヨギ	アザラシ	⬆	↓	ー	↑	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	○
	ペンギン	⬆	↑	↑	↓	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○
	ラッコ	⬆	↓	↑	↓	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
ヒコウ	クジャク	↑	⬆	↓	↓	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×
	つばめ	↑	⬆	↓	↑	×	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×
	オウム	ー	⬆	↓	ー	×	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×
ハシリ	バンビ	↓	↓	⬆	↑	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○
	ウサギ	ー	↑	⬆	↓	○	×	○	×	○	○	×	×	×	○	×
	ワラビー	↓	↓	⬆	↑	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×
チカラ	ゴリラ	↓	↓	↑	⬆	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×
	ライオン	↑	↓	↑	⬆	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×
	ゾウ	↓	↑	↑	⬆	×	×	×	×	○	×	○	×	○	×	×
レア	モグラ	↑	↑	↑	↑	×	○	×	○	×	×	○	×	○	○	×
	コアラ	↑	↑	↑	↑	○	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×
	スカンク	↑	↑	↑	↑	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○

効率よくスキルアップさせよう

動物集めに一番向いているのは、行けるステージが多く、操作しやすいソニック。ステージごとに出てくる動物のタイプが偏っているので、上の表を参考に、上げたい能力に合わせて動物を集めるステージを選ぼう。動物は一度に10匹までしか保護できないので、10匹集めたらスタートメニューで「やめる」を選び、アドベンチャーフィールドに戻ると効率がいい。



↑動物を集めるだけならクリアする必要はない。10匹集めたら「やめる」でステージを出よう

特殊なチャオを作るには？

チャオは抱かせた動物によって、能力だけでなく姿も変わってくる。例えばヒコウタイプの動物を抱かせ続けるとナイツに似たチャオに、ハシリタイプの動物を抱かせ続ければソニックに似たチャオになるぞ。またチャオを何度か転生させ、幼体時に15種の動物を1回ずつ抱かせてから成体にすると、究極のチャオ「ライトカオスチャオ」になるという。いろいろ試してみよう。



↑同じタイプの動物を重点的に抱かせると、かなり個性的なチャオに育つぞ

プチゲーム7種類入手条件公開

アドベンチャー中にエンブレムを20、40、60、80、100、110、120、130個、ミッションを20、40、60個クリアすると、そのたびに以下の順番でプチゲームが手に入るぞ。なおプチゲームは全12種あり、最後のプチゲームはエンブレムとミッションをすべてクリアすれば出現する。



↑条件を満たすごとに以下の順で出現

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



1番目に出現！

←元祖「ソニック」のゲームギア版。携帯機ながら、スピード感は健在だ

ソニックドリフト



2番目に出現！

←ソニックでは珍しいレースゲーム。4人のキャラで順位を競い合うのだ

ソニック&テイルス



3番目に出現！

←横スクロールのアクション。キャラをソニックとテイルスから選べるぞ

ソニックスピンボール



4番目に出現！

←ソニックのピンボール。『ソニックピンボールパーティー』と比べて遊ぶ？

ソニックラビリンス



5番目に出現！

←斜め見下ろし視点のアクション。制限時間内に3つの鍵を集め、ゴールへ急げ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



6番目に出現！

←トロッコやハンググライダーなど、ソニックがさまざまな乗り物に乗るぞ

Dr.エッグマンのビーンミーンマシーン



7番目に出現！

←Dr.エッグマンに改造された動物たちを救え！ ゲーム自体は「ぷよぷよ」

ハミダシニンドリ ↙スーパーソニックは動きが速すぎ、終盤で変身すると落ちやすくてかえって危険だった記憶が…。なおこのメガドライブ版『ソニック2』は『ソニックメガコレクション』に収録されている。

ニンドリ的裏コーナー ドリテク鮮果場

鮮果場って何さ!? 皆から投稿されたウラ技の、旨みやなにやらを鑑定して等級をつけていくコーナーだ。素材は新鮮なほどいいけれど、そうでない古いゲームのテクでもちゃんと鑑定いたします。

良 GBA MOTHER1+2

岐阜県／さとひかさん＋東京都／ぬの人さん

ザコ敵がいなくなる＋ぬいぐるみが回復

「『MOTHER2』のハッピーハッピー村でポーラを救出し、ツーソンに戻ってトンズラブラザーズを借金から解放したら、トンズラブラザーズの車に乗らずにハッピーハッピー村へと戻る。するとグレートフルッテッドの谷とリリパットステップの敵がいなくなっている。めんどくさがりな人にはオススメ」。レベルを上げる必要がなければ使えますな。

敵が出ない



⬆ザコがまったく出なくなった。一直線にボスを目指したいときは非常に便利か!?

「『MOTHER2』でダメージを肩代わりしてくれる「つよいぬいぐるみ」を長持ちさせるテクです!! まず、ぬいぐるみがダメになりそうになってきたら（大体400くらいまで耐えるはず）、エスカルゴ運送に預けてしまいます。預けたぬいぐるみを引き取れば、ぬいぐるみのHPは完全に回復しているはず！」。リサイクルで地球に生やさしく!!

長持ちしまっせ!



⬆こまめに預ければ、何度でも使える。地球を救うキーワードはリサイクルさ！

良 GBA ソウルキャリバーII

岐阜県／バカ殿様さん＋群馬県／山岸恵輔さん

トレーニングなのに相手を倒す＋黒くなる人

「エクストラトレーニングを選んで、相手の武器をソウルエッジ完全体にし、相手のHPがなくなるまで攻撃する。普通なくならないはずのHPがなくなると、勝ちになって新しいラウンドに入る。中には倒せないキャラクタもいる」。相手のHP回復力を上回る攻撃を連続で当てないと、倒しきるのは難しい。ダウンさせないようにして削り倒すのだ！



⬆練習にもかかわらず、なぜか勝ってしまうことができる。自分の武器は、使える中でも最強のものを選んでおくといいだろう

「相手を場外へと落とし、リプレイ画面になったら、すかさずXボタンで視点を相手に変えて、すばやく下、上と入力しよう。すると、カメラが真上に回り相手が落下する様子が見られる。下まで落ちると、落ちた相手はなぜか真っ黒になっているのだ」。光が舞台上に当たるように設定されていて、下に落ちた相手に当たらないのだろう。多分。



⬆一番下まで落ちると、黒い影になる。別に、ステージの上にいるキャラの影が映っているわけではない。落ちたキャラが黒いだけ

可 GBA+玩具 サイバードライブゾイド 機獣の戦士ヒュウ

編集部／カズヤ

GBAで玩具を動かすときに使える隠しアクション

「打倒和尚のために新技を開発したッスよ！ GBAのソフトと赤外線通信アダプタを使ったときにできる隠しアクションで、GBAでコマンドを入力すれば特殊な動作ができます。コマンドは以下のとおり」。…ってか、カズヤよ、何故対戦が終わったあとにそんなモン見つけてくるのだ!? うーむ、P64での壮絶な敗北の原因はそれか!?



⬆アクションを活用すれば、和尚の頭の上でも安定!!（嘘）

アクション	効果	コマンド
おたけび	1秒腰をふりGBAから効果音	下、上、B
逃亡	スピード4で後退し、腰をふったあと目が激しく点滅	下、下、B
みぶるい	一度停止し、腰ふりをしながら段階的に速度アップ	0.5秒以内にBを4回入力
いかく	一秒腰をふり、GBAから効果音	左、右、B
警告音1	GBAから効果音	右+A
警告音2	GBAから効果音	左+A

ハミダシニンドリ豆知識。メロンは室温で下が柔らかくなるまで熟成させて、食べる前に冷やすとおいしく召し上がれます。でも、同じ面を下にし続けると、そこから痛んでくるので要注意。

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー

ドリプレ

ここは、さまざまなゲームのやり込み、面白プレイの提案やプレイ風景などを紹介するコーナーだ。応募方法はイラスト、ビデオテープ、eメールなんでもあり!! ちなみに、ポイントが100点たまると「なんかいいもの」と交換です。

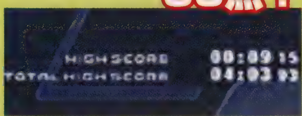
GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

ターゲットをこわせ最高記録 他

神奈川県／安井博之さん

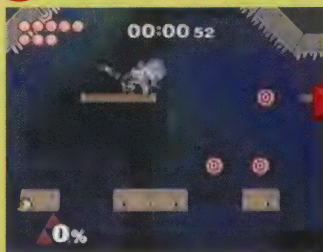
これまでの記録を一気に塗り替える、ターゲットをこわせの最速記録が登場!! しかも、かなり手馴れた様子のプレイ風景つき！ この辺のタイムが人類の限界だろうか。

50点！



合計4分03秒

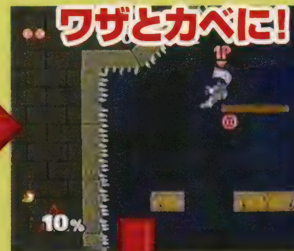
例 ガノンの場合

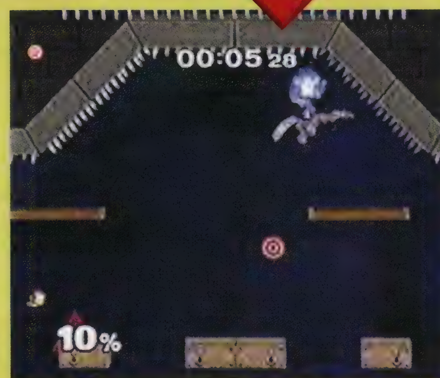


↑その場でターゲットを壊したら、流れるように左下へ。移動と同時に的を壊す



↑ここで壊したら左上のトゲにわざと当たって右へ高速移動！





吹き飛んで的を追う！

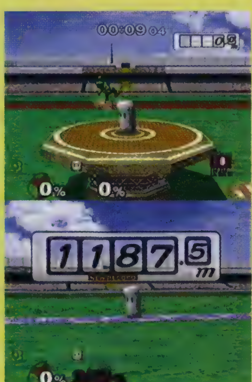
→ダメージで吹き飛んだ途中でジャンプして右上を壊し、最後へ



↑当たり前のように最速タイム。恐るべし

ホームラン競争

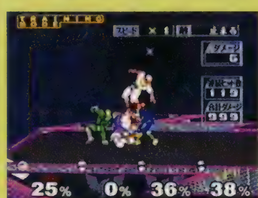
ホームラン競争で、ヨッシーでのかっ飛ばし方も収録されていた。バットをジャンプしてぶつけ、跳ね返ったのを空中キャッチしてまた投げつける。その間にも絶えず攻撃して%を稼ぐのがポイントのようだ。



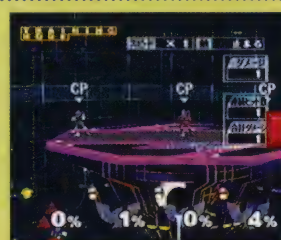
←バットなげ、空中前A、空中下Aを巧みに使い分けてダメージを与えていく。そしてフィニッシュすれば…!!

面白シーン激撮

どうやって撮ったかわからない、面白シーンも同時収録。カメラではなくて、実際動いているのがキモ。

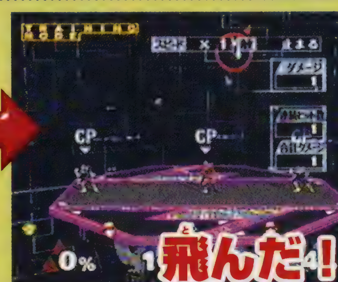


←なぜか固まっているファルコン。たたくと聞こえるうめき声が微妙に不気味



↑左下にぶら下がってます。ブーメランが来た瞬間…

ブーメランを投げてフックショット



↑はるか上空へ舞い上がり、爆弾を降らせるリンク。なんでこんな高さまで舞い上がれるのかは不明

投稿-ビデオテープ

ハミダシニンドリ ドリプレの面白シーンはかなり謎だらけ。空中で静止するファルコンやリンクの超ジャンプなどどうやっているんだろう？ タネがわかっている人は教えてくれー

みんなからの ドリテク ドリプレ 大募集

ドリテクランク		
	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価

ドリプレランク		
	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10〜50点
	バナナ	1〜10点

みんなからの悶絶テクニックを随時募集中！ 大ネタ小ネタ、突っ込み必至のくだらない技でもOKサ。テクを見つけ次第どんどん出荷(投稿)してほしい。送られてきたテクは、当鮮果場でナカミに応じて等級付けされ、等級に応じたモノが送られる仕組みだ。右記の要領で**1：テクを発見したゲームのタイトル、2：内容、3：自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送るベシ。担当者の気まぐれで、季節の果物あたるかも〜。なお、ドリテクに関する電話での問い合わせには答えられぬことがある。そのへんは、まぁ、あらかじめご了承くださいな。

FAXのあて先：03-3556-3287
E-メールのあて先：64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

おもて

切手

102-0083

東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit

ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1: FATHER5+7
2: すぐ生き返るようになる
ゲームを始めたら、まずズボンを売って装備を解除する。自分の部屋でどくろプリントのパンツを手に入れて装備すると、HPが0になってもすぐに復活するようになっている。
3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
紐井重黒 P.N.my雑巾
電話03-3556-3313

マリオ親衛隊

BYE BYE!

いよいよ今回が「マリ親」最終回です。みなさん、長い間おつき合いいただき、ありがとうございました！　こんなにすばらしいフィナーレを迎えることができて感無量です（涙）。次号からは、「ドリームキングダム（略してドリキン）」をよろしくね。それでは、月並みだけど、さようなら、そしてありがとう！



イラスト：記村 隆鶴



北海道／テツカ 将軍

◆イラストを選んでいる、私ケインニッヒ将軍です。フィナーレにこんなイラストを…ありがとう！（感涙）

最後の殿堂＆お題



神奈川県／雫さん

◆犬のドリノスケとニンタロウまで描いてくれました。実は「あの2匹はもう登場しないの？」という声も結構ありました



岐阜県／かよこ 将軍

◆投稿を始めるきっかけになったという「時オカ」で最後を締めてくれました。振り返りつつ前に進むリンクが最高です



岡山県／あさひさん

◆初期の頃から投稿をし続けてくれた、あさひさん。今までありがとう。「ドリキン」でも活躍を期待してますよ！



神奈川県／泉とうげさん

◆初めて「マリ親」に載ったのは中3の時だったとか。そして今は…。ニンドリとともに成長していってね



◆「マリ親」フィナーレのパレード。にぎやかな音楽が聞こえてきそうです。キャラもたっくさん！

神奈川県／刻樹勇騎さん



福岡県／重紙あーすさん

◆「ニンドリがある限りずっと続くと思っていただけにちょっとさみしい」とコメントが。大丈夫！「ドリキン」があるぜぃ！



静岡県／NAOさん

◆任天堂の大黒柱「マリオ」こそ、フィナーレにふさわしいってことで描いてくれました。マリオとたくさんのヒーローたちです



茨城県／葉月みかさん

◆過去に掲載されたイラストをちりばめが「マリ親」の想い出イラスト。ニンドリを通していろんな知り合いに巡り会えたとか

グランドフィナーレ



福島県／藤野カンナさん

◆「終わっちゃうのは残念です。でも次のコーナーもどんな風に変わるのか楽しみでもあります！」



岐阜県／すぎやん将軍

◆フィナーレを、おめかしで迎えるアドちゃん、大泣きのデデデとルイージ。もらい泣きのワドルディ！



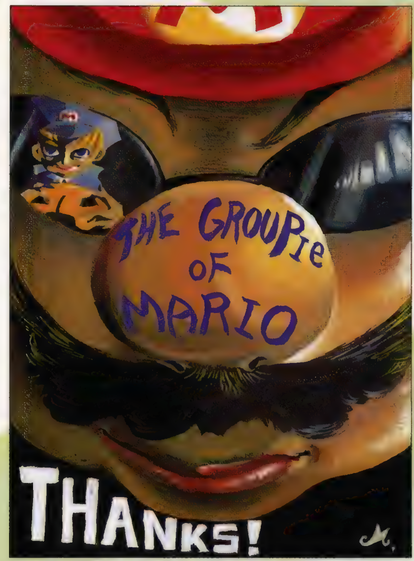
熊本県／みらいさん

◆最後のお題を描くために、平日の夜中までかかって仕上げてくれた力作イラストです



兵庫県／ソーナンスみやさん

◆「マリ親」の終わりと「ドリキン」の始まり。寂しいような嬉しいような、笑い泣きだって



京都府／ミッチェルさん

◆初めてのお題宛イラストが、最後のお題宛イラストに。「親衛隊」を「グルーピー」に訳してるトコロがなかなかいい感じ。将軍がサングラスに映っているあたりもいいですね



北海道／水藻さん

◆「さようなら」でも「ありがとう」でもなく「オメデトウ」。なんか良いです



神奈川県／相澤ともねさん

◆「最後は一番好きなキャラで！」ということでマルスでフィナーレです



東京都／松任谷ヒカルさん

◆なんたって「マリオ親衛隊」だもんね。スーパースターのマリオ万歳じゃ！



愛知県／ヒノ嵐さん

◆いままでの投稿作品の中で、出現率の高い人たちを描いてくれたそうです



千葉県／犬飼鈴助 将軍

◆フィナーレなんて言葉はないけど、別れの寂寥感が漂っているイラストですね



広島県／ギガ朗さん

◆最後と言うことで、ケイン将軍。こんな風に、みなさんに敬礼したいです



◆初掲載となった作品は98年6月号。「このイラストがなかったら今がなかったかも…」だって

埼玉県／茉莉花 将軍



岐阜県／梅グミさん

◆中学生の頃から投稿し始めて、今や大学生。初掲載の時の喜びも覚えてるそうです



大阪府／神堂 雅さん

◆初投稿がサリアなので、最後もサリアでフィナーレを、と描いてくれました



大阪府／桃姫ユリ将軍

◆「ツライ時でもこのコーナーがあったからがんばれました」とか。次は「ドリキン」で！



宮城県／鑷鑼瓏さん

◆「このような気軽に参加できるコーナーがあったらいいなと思います」。あるとも！



三重県／田村幸恵さん

◆初めはゼロの頭に「THE END」と描いてあったとか。でもリニュだから…



北海道／拳 隆美さん

◆「思えばフォックスばかり描いていたような気が…」。そして最後もフォックス！



愛知県／秋里ひいろさん

◆「この節目に、将軍とマリオに「おつかれサマ」を言いたいです」。ありがとう！

4コマの長屋



静岡県／アルテミスさん
◆「マリ親」リニューアルは、ルイージの策略だった!? いやぁ～、永遠の二番手にはまかせられませんなぁ



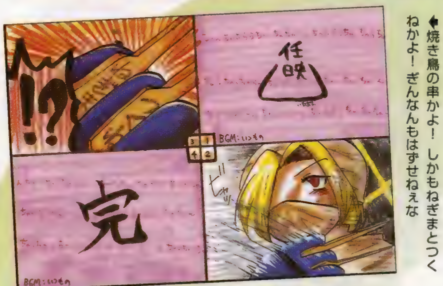
東京都／遊技マスクさん
◆うにょうにょと、どこかに行ってしまうのが欠点だけど。モップと間違えられるのが欠点だけど。アフロ生きてます！ みたいな



宮城県／ラナ犬さん
◆いて～！ さすが海賊。やることがひと味ちがいます。っていうか、ちょっと間違えちゃってます。痛いよ、痛いよ～

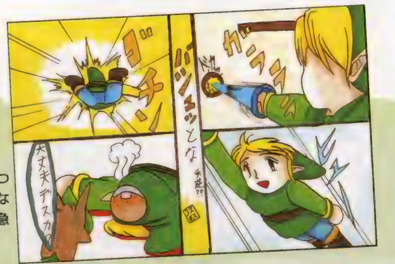


東京都／きさらぎ浅葱さん
◆ガーン！ こうじゃなかったのか!? あたしゃてっきりこうなんだと…。棚ぼた…じゃなかった七夕はもうすぐですな



◆焼き鳥の串かよ！ しかもねぎまとつくねかよ！ ぎんなんもはずせねぇな

静岡県／イチボシさん



千葉県／コスモスさん
◆慣性の法則だね。「気をつけよう、車は急に止まれない」みたいな。リンクも急に止まれないってね



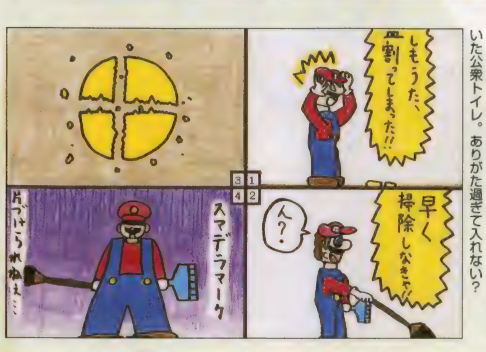
◆村長さん…。池に住んでるのは良いけど、釣られなくても…。いったいエサはなんだったのか？
神奈川県／アズマフースケさん



兵庫県／相田絵理子さん
◆誰か止めてやれよ！ きっとつっこんでくれるのを待ってるハズだから。関西人なのかもね



神奈川県／れっさぁパンダさん
◆ご先祖様もツメを切ったんだろうねぇ。爪切りと耳掻きは旅の必需品さ！



埼玉県／ポピーさん
◆JR四ッ谷駅近くにある、スマデラマークの窓の付いた公衆トイレ。ありがた過ぎて入れない？



山形県／ほういちさん
◆いたらイヤなジェフっていうか、いても役に立たないジェフって感じが…

マ リ オ 親 衛 隊

イラスト高層雑居ビル

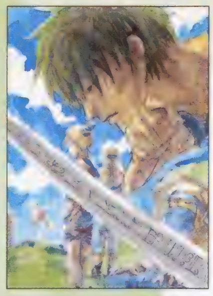


➡「ルーンII」ハマってます。おもしろいです～。リズも好きだけど、ソルもいいよね」とか
新潟県／Naoさん

⬅『ゼルダ』がなかったらニンドリに出会ってなかった、ということで描いてくれました
山形県／白雪ここあさん



⬅テスト前でおあずけだったという「ルーンII」。今頃バリバリ遊んでいることでしょう
埼玉県／カズさん



⬅「シークレットエリアのナビたちがお気に入りです」とか。「エグゼ4」も期待だよね～
京都府／白鷺みかん 将軍



⬅「FE烈火」のジャファルとニノが大ヒットなんだとか。気合いで朝まで描いたそうです
埼玉県／寿さん





➡「ポケモンボックス」を買った記念に描いてくれたイラスト。ファンにはたまらないよね
埼玉県／ピクミンSさん

⬅「FE烈火」のルセア。女性と間違われるほどの美しい顔のもちぬし。うらやましか～
北海道／蒼夜小次郎さん



⬅「パーフェクトダーク」のエルビスとジョナサン。GCにはもう出ないのかがサビシイね
大阪府／コルディケプスさん



⬅将軍ふたりでPSOの合作です！
愛知県／めっきー将軍&
山形県／FALCON将軍



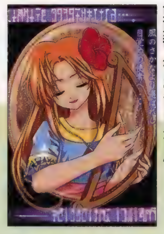
⬅「VSチャンピオン ダイゴ」。バトル前の緊張した雰囲気。そして余裕のあるチャンピオン
山梨県／如月 恵さん



⬅「エピソード3」はオンラインのカードゲームなんだよね
山形県／G-Nさん



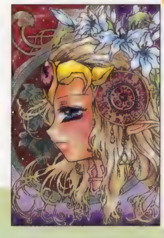
⬅「ゼルダ」キャラの中では「夢を見る島」のマリンが一番好きだとか
東京都／ちあきりえさん



⬅「FE烈火」のセーラとエルク。セーラのじゃじゃ馬ぶりったら…
千葉県／高坂裕子さん



⬅将軍に憧れて4年間頑張ってくれました。フィナーレで昇進です！
大阪府／はるさめまなさん



⬅大猿のアンドルフ。もとい、巨大な脳味噌のアンドルフ。いいとこナシ？
福島県／ZENZO-さん



⬅通信ケーブルで対戦しているところかな。合作っぽいテーマだね
東京都／高月梨紅さん
&愛媛県／湖綾ちこさん



⬅「スーパーメトロイド」より、ゼーベス生物と一緒のサムス
鹿児島県／瑞崎椎風さん



⬅ネスの仲間達が全員どせいさんに！ それはそれで楽しそうだけど…
岡山県／クジラさん



⬅目標は「マリ親」に載ることだったとか。ギリギリで達成ですね
広島県／ラグさん



⬅「エフゼロ」より、ブラック・シャドウとブラッド・ファルコン
長崎県／蒼月まいさん



⬅「烈火」の支援会話の中で、セーラ×マシューのが好きなんだそうです
東京都／井村杏さん



⬅「時オカ」の子供リンクと「風タク」のリンクだよね
福島県／くま吉さん



⬅こった構図に脱帽です！ リンクのフォルムにたくさんのアイテムが！
埼玉県／青空ひつじさん



⬅赤ピクミンと青ピクミンが、例のお笑いコンビに見えるんだとか…
広島県／鱗さん



⬅「道日雨で部屋の中が洗濯物だらけ」とか。もうすぐ梅雨も終わるさ！
神奈川県／浅川日莎さん



⬅「エグゼ3」のまもる君の展開にはおどろいたそうです
富山県／桜大福さん



⬅たとえどんな風でも大好きという「マジバケ」のキャンディですよ
北海道／桜井つぐみさん



⬅リクエストにお応えしてフォックス&クリスタル。あとトリッキーも
山梨県／Q丸さん



➡フォックスの擬人化イラスト。かわいくてカッコイイです
東京都／こりんさん



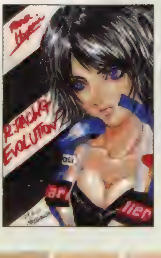
⬅この中にポケモンが何匹いるか分かるかな？ 草ピクがたっくさん！
神奈川県／まくらうどんさん



⬅「ロックマンゼロ」のシエル。なんだか不安な感じの色合いですね
埼玉県／しらいふうさん



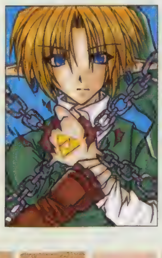
⬅ナムコの新作レース「R」。女レーサーってかっちょいいよねぇ
栃木県／緑川なつめさん



⬅「フォックスADV」はなんと6周目を11時間でクリアしたとか
千葉県／いがいがさん



⬅リンクとともにある勇気のトライフォース。これぞ宿命なんでしょうね
鹿児島県／ユイトさん



マリオ親衛隊

イラスト10歳未満



◆早く遊べるといいね!
石川県/小原まゆさん(8)



◆アリルが望遠鏡を覗いてるぞ
北海道/みおさん(9)



◆主人公の頭の上に乗ってるキモリがかわいい!
神奈川県/マーメイドさん(7)



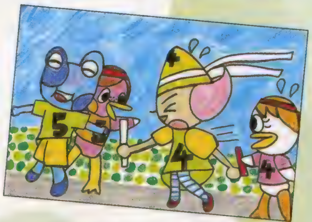
◆釣りは面白いよね。ついつい夢中になっちゃうよ
茨城県/キャンキャンさん(9)



◆「ルーン!!」を買ってもらったとか
東京都/赤ちゃんリンクさん(7)



◆リンクにカービィに…どせいさんまで!
滋賀県/ひみつのラッコさん(8)



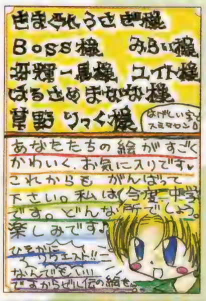
◆「森」の運動会だね。がんばれ~!
茨城県/ちびろさん(8)



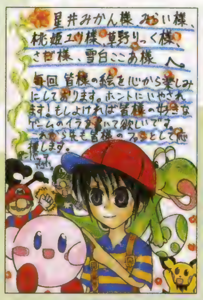
◆はり絵で作ってくれたイラストだよ
和歌山県/みぃみぃさん(9)

マ リ オ 親 衛 隊

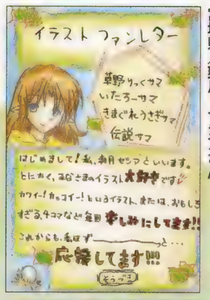
イラストファンレター



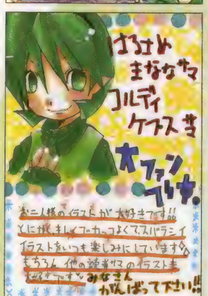
北海道/MANAMI!さん



千葉県/時雨流斗さん



宮城県/爽月・セシアさん



和歌山県/パンさん



広島県/星狐さん



静岡県/伊藤イムさん

合作のココロ



◆学校の友達と人で合作してくれました。『時オカ』「ムジュラ」「風タク」のリンクだそうです(合作準隊員)
ユニット名:TMK



◆14人で「FE」の合作に挑戦!イラストのタッチで、誰の作品だかわかっちゃうかもね(合作2等兵)
ユニット名:闇の珍狂親衛隊

キレてるかたたち



◆しっとりとしていて、それでいて甘すぎない。さっくりとした口当たりがなんとも言えない美味なんです
?県/村上達彦さん



◆いや、もうすでに泣けてきた。涙でにじんでイラストが見えません。お先真っ暗です。まっくろくろすけ出ておいで~です
愛知県/もけしさん



◆疑問形にするな!疑問を感じちゃいけないぞ。噂を信じちゃいけないぞ。ウラララ~ウララ~ウラウララ~
北海道/ポッチャリ系さん

階級特進者

将軍	岐阜県/すぎやんさん
	大阪府/桃姫ユリさん
	東京都/きさらぎ浅葱さん
	大阪府/はるさめまななさん
	東京都/hushさん
准将	神奈川県/雫さん
	東京都/こりんさん
大佐	千葉県/高坂裕子さん
中佐	岡山県/あさひさん
	鹿児島県/瑞綺椎風さん
中佐	福島県/藤野カンナさん
少佐	福岡県/重紙あーすさん
大尉	神奈川県/泉とうげさん
中尉	茨城県/葉月みかさん
	千葉県/いがいがさん
少尉	神奈川県/刻樹勇騎さん
士官学校卒業	
	三重県/田村幸恵さん
	神奈川県/浅川日莎さん
士官学校2年	
	熊本県/みらいさん
士官学校1年	
	岐阜県/梅グミさん
	山梨県/如月 恵さん
	大阪府/コルディケプスさん
特務曹長	神奈川県/相澤ともねさん
	大阪府/神堂 雅さん
曹長	愛知県/秋里ひいろさん
	静岡県/イチボシさん
	福島県/ZENZO→さん
軍曹	兵庫県/ソーナンスみやさん
	東京都/松任谷ヒカルさん
	神奈川県/アズマフースケさん
	埼玉県/寿さん
	埼玉県/カズさん
	北海道/蒼夜小次郎さん
	埼玉県/ピクミンSさん
	山梨県/Q丸さん
	神奈川県/まくらうどんさん
	愛知県/もけしさん
伍長	京都府/ミッチェルさん
	北海道/拳 隆美さん
	東京都/遊技マスクさん
	宮城県/ラナ犬さん
	山形県/白雪ここあさん
	東京都/高月梨紅さん
	愛媛県/湖綾ちこさん
	山形県/GINさん
	長崎県/蒼月まいさん
	広島県/鯱さん
	栃木県/緑川なつめさん
上等兵	静岡県/アルテミスさん
	神奈川県/れっさぁパンダさん
	富山県/桜大福さん
	北海道/ポッチャリ系さん
1等兵	北海道/水藻さん
	北海道/桜井つぐみさん
	茨城県/ちびろさん
	静岡県/伊藤イムさん
2等兵	愛知県/ヒノ嵐さん
	広島県/ギガ朗さん
	山形県/ほういちさん
	千葉県/コスモスさん
	埼玉県/ポピーさん
	埼玉県/青空ひつじさん
	鹿児島県/ユイトさん
	埼玉県/しらいふうさん
	北海道/みおさん
	広島県/星狐さん
	愛知県/くちグセさん
	神奈川県/柚子助さん
正隊員	静岡県/NAOさん
	岡山県/クジラさん
	東京都/赤ちゃんリンクさん
準隊員	初採用者全員

※「マリ親」最後の階級です。今までありがとうございました!

「マリ親」から「ドリキン」へ。

「それゆけマリオ親衛隊」は今回が最終回。そして新コーナー「ドリームキングダム」始動！

DREAM KINGDOM
ドリームキングダム

「大物」を迎えて正式スタート

「マリ親」がフィナーレだからって、感慨に耽っているキミ！ そんなヒマはないのだよ。いよいよ次号から、新たなイラストコーナー「ドリキン」が正式スタート！ なんと、とあるヒョウ柄の人が登場してくれる予定なので、期待して待っていてくれ！ どしどし投稿、待ってるぜぃ！

募集中！

- **カラーイラスト**
  どんな内容でもOKです！ハガキサイズでカラーイラストを送ってね。
- **4コママンガ**
  ハガキサイズ、またはA5以下の縦長サイズで送ってください。

東京都／hushさん



➡マコレから楽器のレッスンを受ける指揮者のリンク。「剣士サマもたまには演奏するデス～！」みたいな感じだそうです。なんかマコレが大きく見えますね

愛知県／クチぐせさん



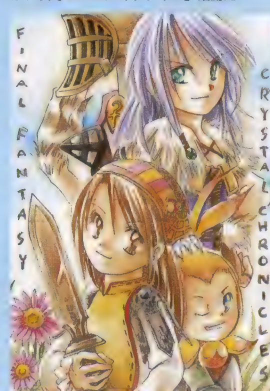
⬆「マリ親」だけリニューアルが遅れてますが、次号でついに「ドリキン」始動だ！

栃木県／夢之助さん



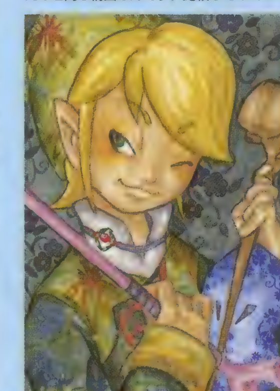
⬆99年6月号で初めて「マリ親」に採用されたのと同じ構図なんです。比較してみて！

和歌山県／真咲ねむさん



⬆本道シリーズのリアル系キャラよりも、こっちのほうが好きなんだそうです

神奈川県／柚子助さん



⬆どことなく「和」のテイストが漂っていて、とってもステキです

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、とお住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが、「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。

採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり
Vol.96は7月22日必着
Vol.97は8月6日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町 ビル 8階
ニンドリ編集部
「ドリキン」係

ドリキン表彰台

Vol.94 の受賞者

東京都／hushさん

表彰された方にはニンドリ特製記念品を差し上げます！

※お知らせ

「マリ親」で士官（少尉）以上の階級を持っている方には、最終回を記念して親衛隊バッチを差し上げます。自分の階級と住所・氏名をハガキに書いて、「マリ親」宛に送ってください！

任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリスクランブル
Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング



GBA-SPより11年も早く折りたたみ携帯を実現していた「PCエンジンLT」(左)。デカくて重くて高いけど(定価9万8000円!!)(編集部高島の所有物)

はみだしNEWS

現在店頭に置かれている月刊任天堂デモ7月号の内容は、体験版が『ビューティフルジョー』(10分)と『ケロケロキングDX』(5分)の2本。そのほかムービーとして『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』『F-ZERO GX』『テイルズオブシンフォニア』『ポケモンチャンネル』など、今夏の新作がメインに収録されている。

●トップニュース

6月20日、渋谷が赤く染まった!!

原作者 糸井重里さんみずから『MOTHER1+2』を販売&トークライブ開催



ファン感涙の『MOTHER』復活の日、6月20日。東京の渋谷にあるTSUTAYAには、全国から『MOTHER』に思い入れる仲間たちが集まった。原作者の糸井重里さんが限定200本のサイン入りソフトを手渡しで販売する、というイベントが開かれたのだ。会場は、徹夜組が120人以上も集まる盛況ぶり。当日早朝には早くも定員に達してしまったそうだ。その様子を写真でレポートするぞ。



←販売開始の朝10時には、会場入口はこの人だかり



↑販売会場には、発売当時に制作されたキャラクターフィギュアも展示された。生で見られるチャンスはもうないかも?



←会場では、ソフトと一緒に限定マザーTシャツも販売された。ほとんどの人が両方を購入していた



➡手前ミソながら、ニンドリもお花を贈らせていただきました



←さすが『MOTHER』ファン、集まった人の中には、ネスやポーラなどのコスプレさんもたくさんいたのだ



←全長40cmはある立体ポップ! 編集部にもひとつ欲しい…

午後からはトークライブも

『MOTHER1+2』の手渡し販売は1時間ちょっとですぐに終了。午後からは、糸井さんとBOSEさん(ラッパー。SFC『神々のトライフォース』CMソングでもおなじみ)によるトークライブが開かれた。開発当時の思い出や、ユーザーの質問に対するコメントに、満員の会場は沸いていたぞ。



↑特製の紙袋に入れられたソフトを手に、糸井さんと記念撮影。ピースする人、バットを持参した人などもいて盛り上がったのだ



↑あまりの人の多さに、立ち見するしかない状況に。この写真撮るのも大変でしたっ



←糸井さんの着ているTシャツが『KING OF GAMES』制作の限定発売品



←BOSEさんは話の聞き手っぽい参加。でもさすが『MOTHER』分かってます

糸井さんトークライブ発言集

●(どっちから先にやったほうがいい?との質問に)『2』からですね。いや、どっちもアリだと思うんですけど、ぜんぜんやったことのない人が(『1』から始めると)「これじゃあ、『ブロック崩し』じゃないか」って言われるのを過度に心配してるので。

●僕は攻略本がないとできないゲームをつくった覚えはないんです。友達が攻略本だと思うんですよ。僕はゲームをやることで友達が増えていくようにつくったつもりなんで。

●僕のゲームって、前半はセリフがいっぱいあるんですよ。後半はグイグイいきたくて…。前半は生活があって、中盤は物語になって、後半はジェットコースターなんです。

●(『MOTHER』の由来は?の質問に)マザーコンピュータという言葉がありますけど、全部のコンピュータゲームの母体になるくらいの大きさを求めたのがひとつ。あと、ジョン・レノンですよね。僕は「♪マザ〜!」と聴いて泣いたんですよ。それに、ゲームらしくないほうがいいやというのもありましたし。

●言葉だけあってホントにないものが好きなんです。ダンジョン男もそうですけど、その前には「女子大生男」というのがあって(笑)。それを考えたときは、もううれしいわけですね。

●(お子さんは『MOTHER』をプレイしたの?という質問に)「恐い」って言ってやらなかった(笑)。急に何かが出るというものに弱いんですよ。『ドラクエ』をやって怖がっちゃったんですよ。でももう大人ですし、今度はするんじゃないですかね。

●(ゲームを禁止している家庭に対して)。『MOTHER』というのは、現代における「トムソーヤの冒険」だと思うんですよ。活字のカタチをしていない「ハックルベリー・フィンの冒険」なんですよ。「これはゲームの形をしている本である」と。それでちょっとおしてほしいなあ。久美沙織に行く前に(笑)。

(編集部注)新潮文庫から出ていた久美沙織さんの『MOTHER』が復活することになりました。7月上旬刊行予定。629円

●イベント

GC夏の期待作が揃い踏み!!

6月21・22日／幕張メッセ　次世代ワールドホビーフェア開催



今回で18回目を迎える次世代ワールドホビーフェアは、任天堂をはじめ大手ゲームメーカーが多数出展。新作ゲームソフトの体験やイベントステージ、そして先行・限定グッズの発売などで大いに盛り上がった。キューブやGBAのタイトル関連の出展を中心に、その模様を紹介しよう。

任天堂は3大話題作のゲーム大会で人気

会場で大きな注目を集めた任天堂ブース。今回は『カービィのエアライド』『F-ZERO GX』『マリオゴルフ　ファミリーツアー』、そして『どうぶつの森e+』を出展。またステージでは大型スクリーンを使った対戦イベントも行われた。



↑長い行列が出来た『F-ZERO GX』。圧倒的なスピード感に、体験者はみなモニターに釘付けだ

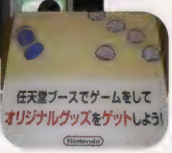


←ステージでは3作の対戦ゲーム大会を実施。中でも『カービィ』は小さな子供たちが大健闘!!



←『どうぶつの森e+』はぶどうをイメージさせる可愛らしい試遊コーナー。行列に女の子の姿が目立ったのが印象的





→試遊コーナーやステージで好成績を出すと、オリジナルリストウォッチなどがもらえたのだ



(株)ポケモンはステージ&ジラーチプレゼントも



↑→ステージでは新作ソフトやグッズのお披露目に加え新作映画の予告も見られた。またブース横では「ジラーチ」のプレゼントに長い行列が



↑今回はソニックがメインの出展となったセガブース。ソニックたちの着ぐるみも大活躍!!



↑E3で発表された『ジャイアント・エッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険』もプレイアブル出展

↓バンダイブースではハンマーでカエルを飛ばす『ケロケロキングDX』のリアル版（？）も



↓『ボクらの太陽』は屋外の特設ブースで出展。青い空の下で楽しむGBAを満喫できたのだ



はみだしNEWS

メモリーカードキューブ251は、このほかにも8月8日に「ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル」（ソフトと同日発売予定）が登場。2200円（別）だ。

●グッズ

「森をつくろう！」シリーズに新しい住人が仲間入り!!
タカラ「NEWフィギュアコレクション　31～35」

●7月17日発売予定
●各350円

おうちとフィギュアを組み合わせて自分だけの『どうぶつの森』の世界が楽しめる「森をつくろう！」シリーズに、NEWフィギュアコレクション第3弾が登場。今回は森で働く住人たちが多数登場。森の生活が充実すること間違いなし！

えきいんさん



ぺりお



おんなのこ



まめきち&つぶきち



ラケットさん



●グッズ

(株)ホリから「メモリーカードキューブ251 星のカービィ」がソフトと同時発売

エアライドマシンに乗ったカービィがデザインされたメモリーカードが、(株)ホリから登場。特製ケースと4種類のシールがおまけに付いている。メモリー容量は251ブロックで、7月11日発売予定、2200円（税別）だ。また現在発売中のキューブ本体のカラーに対応した「メモリーカードキューブ251 バイオレット／ブラック／オレンジ／シルバー」が7月25日、各1900円（別）で発売予定。





はみだしNEWS

現在発売中の「エンジョイプラスパック」には、好評を博したソフトeカタログの「エンジョイプラス版」が同梱。体験版として『ソニックアドベンチャーデラックス』『ビューティフルジョー』、そして『メイドインワリオ』(GBAにダウンロードして遊ぶ)が収録されている。この調子で、新しい体験版を家で遊べる機会が増えるといいね。

●トピックス

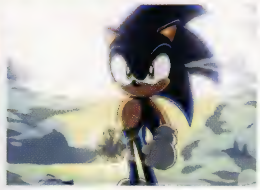
ハイテンションで進行するアフレコ現場にて声優さんをキャッチ!!
アニメ「ソニックX」ビデオ、DVDがいよいよ発売

TVアニメ「ソニックX」のビデオ&DVDが7月23日にリリース決定!! 注目はなんといっても、ドルビーデジタル5.1chに対応したHi-SPEC版DVD。5.1chのスピーカー環境があれば、迫力たっぷりの臨場感あふれる音声が楽しめるのだ。ファンなら必見!!

- ●通常版ビデオ(品番POVE-5501)
  DVD(品番POBE-5501)……3800円(別)
- ●Hi-SPEC版DVD(品番POBE-5601)
  ……………………………………4800円(別)



←これはHi-SPEC版のパッケージ。Hi-SPEC版のみの映像特典には新たにエンディングテーマを歌う廣重綾ちゃん(10歳)が登場している


↑今回発売されるvol.1では、第1話〜5話までを収録。放送を見逃した人もぜひ!!

●アフレコ現場を直撃!!

DVD化を記念しマスコミ向けに行われた公開アフレコに、編集部も取材に行ってきました。この日収録されたのは、第14話「英雄ソニックを追え!」。スタジオでモニタの映像に合わせて声優さんが次々に声を吹き込む様子は、とにかくハイテンションで迫力たっぷりだったのだ。




↑メインキャラを務める4人の声優さん。みなさんとてもパワフル!!


ソニック役
金丸淳一さん


ゲームから声をやらせて頂いてますけど、ゲームもアニメも別の魅力がありますね。自分もいちファンとして楽しんでます。


クリス役
小林沙苗さん


私の演じているクリスが、視聴者に一番近い気がします。冒険のワクワク感を観ている方に感じてもらえたら嬉しいですね。

スーパーバイザーを務める
ソニックチーム
西山彰則さん


アニメはこれまでのゲームの世界と密接にリンクしているんですけど、ゲームでは見られなかったソニックたちの新たな顔が見られますので、ぜひそこにも注目して欲しいですね。今回のDVDではHi-SPEC版の5.1chサウンドを味わってほしいです。私も聴いてその迫力にビックリしましたから!!


エミー役
川田妙子さん


ゲームではあまり見られなかった、エミーとソニックのラブラブなシーンもありますので、楽しみにして欲しいですね。


Dr.エッグマン役
大塚周夫さん


相当テンションが高いので、この歳にはきついですね(笑)。悪役だけどどこか憎めない人間的な部分を見て下さい。

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から
CBC/TBS系にて放送中

7/12放送 第90話 爆走!デデデ・レース 前編

平穏なププビレッジに現れた元暴走族3人組。伝説のライダー「ステッペンウルフ」に復讐するためやって来たのだ。執拗な嫌がらせに立ち上がる住民達。両者の勝負をレースでつけようと提案するデデデ大王だが、その裏には当然打倒カービィの企みが…!?。



7/19放送 第91話 爆走!デデデ・レース 後編

巨大サーキットで展開する壮絶な「デデデ・レース」。レースの最中に判明する意外な過去と、そこから浮かぶ「ステッペンウルフ」の姿。彼はなぜ伝説になったのか…。重厚なストーリーを背景にホイールカービィとウィリーの壮絶な一騎打ちがはじまった!!!



●CD

名曲「ふたりのもじぴったん」も収録
もじぴったん おりじなるさうんどとらっく

耳に残る軽快なサウンドが印象的な『ことばのパズル もじぴったん』(GBA、PS2)の音楽CDが登場。GBA版にも収録されていた不思議な歌「ふたりのもじぴったん」もクリアな音質じっくりで聴けるぞ。



←全24曲+SE・ボイスを完全収録。アンダーグラウンド・リベレーション・フォースから2200円(別)で発売中。品番:STF-0012

マリオクラブ おすすめソフト

●マリオクラブとは……任天堂の中にある、ゲームを評価する機関。独自の基準で行った評価が高かった場合、そのソフトを「おすすめソフト」として全国の小売店などに紹介する。また、任天堂ソフトのチューニングも行っている。

ビューティフル・ジョー

GC/カプコン/発売中

キャラクターの造形や会話内容などから、コミカルで独特な世界観表現がされており、印象が良い。キャラクターのアクションの多彩さや、敵キャラクターの見た目の変化があるうえに、『スロー』や『マックスピード』といった「VFXアクション」を使用することで、画面全体に視覚変化が起きるなど、見た目に派手である。また、幅広いアクションを駆使するステージ構成となっているほか、『ビューティフルコンボ』や「X-ボーナス」といった要素により、攻略に面白味があり、そのうえ、見た目の派手さもあることから、爽快感のあるプレイを楽しむことができる。「美しく戦う」ことに対する攻撃の組み立ての模索に面白さがあることから、感情移入度を高めており、幅広い層にお薦めできる内容となっている。

どうぶつの森e+

GC/任天堂/発売中

コミカルなキャラクターや「どうぶつご」による演出など、ビジュアル, サウンド面での世界観の表現が秀逸で、感情移入度を高めている。また、ゲームクリアやゲームオーバーなどがなく、現実と同じ時間が流れる架空の村で、様々な遊びやイベントを楽しむというシリーズを通してのゲーム内容に面白味がある。さらに、今作では、イベントやアイテムなどが追加, 変更されているほか、GBAへのミニゲームのダウンロード, 「どうぶつの森カードe+」と「カードeリーダー+」を使用することにより、ゲーム内に住民などを追加することができる, 「SDメモリーカード」を使用することで、ゲーム中での写真撮影ができ、それらの写真や村のおでかけデータをパソコンで送受信できるといった要素も追加されていることから、シリーズ未経験者, 経験者共に満足できる内容となっている。

トニー・ホークプロスケーター3

GC/サクセス/発売中

屋根や電線の上, 空港ビルの中といった非現実的な場所を走行することが可能で、走行自体にも派手さがあることから、爽快感があり、有名アーティストのBGMにより、雰囲気を盛り上げている。また、トリックの種類が多く、その繋ぎ方も多彩で、スコアアタックの幅を持たせているほかに、ゲームモードやステージが多いため、幅広い遊びも提供されており、面白味がある。『オプション』には、本ゲームに登場しているプロスケーターのトリックなどが鑑賞できる『ムービー』や、見た目の変化を楽しむことができる『チート』など、付加要素も充実していることから、対象層には、満足できる内容と言える。

ボクらの太陽

GBA/コナミ/7月17日発売予定

実際の太陽光の量を感知する太陽センサーにより、「太陽エネルギー」の補充速度や仕掛け, 敵の行動, 物の見え方などが変化する要素には、面白味、目新しさがある。また、内蔵時計を利用し、実時間に合わせて、昼夜の視聴覚変化が演出されている点なども良く、この太陽センサーと内蔵時計を用いたゲームシステムは、「ヴァンパイアハンター」である主人公が光の苦手な「ヴァンパイア」を倒すという設定に、よく合っていると言える。さらに、サウンド全般の出来が良いほか、「銀貨」の収集や「通信対戦」、「蒼空の塔」の攻略といった付加要素も充実しており、遊びやすさへの配慮も十分なされていることから、満足できる内容となっている。

トランセル種市 Presents! ポケモン堂 ちょいプチ

リニューアル2号目にして、早くも「ちょいプチ」までパワーアップ！ 今回は「次世代ワールドホビーフェア」で先行販売ゲットした「ポケモーション」を引っさげ、発売元の(株)ポケモンへ緊急取材。振り方のコツや、効果的な使い方など、直々にアドバイスを受けてきたぞ。

劇場限定のカンバッジが登場

もうすぐ公開の劇場版ポケットモンスター「七夜の願い星ジラーチ」「おどるポケモンひみつ基地」の公開に合わせ、劇場にて「劇場版限定記念カンバッジセット」がメディアファクトリーより発売される。このセットにはジラーチも入っていて、ホログラム仕様のスペシャルサイズなのだ。



←↑1パック5個入りで価格500円。劇場とポケモンセンターの各店にて、7月19日より発売となる

ポケモンカードゲームADV 映画公開記念VSパック発売

(株)ポケモンから「ポケモンカードADV」の映画公開記念パックが、9月の一般販売に先駆けて、7月19日より全国東宝系映画館にて発売される。このパックには『ルビー・サファイア』のポケモンが登場するだけでなく、映画で大活躍のジラーチは「キラカード」として登場するぞ。



映画館で先行発売!!

←アブソルとバトラーのパッケージが目印。劇場では7月19日より発売で価格は1000円（一般販売は9月予定）

もちろんジラーチも！



このパックはカード30枚が入ったハーフデッキで、すぐにバトルが楽しめる。そのうち2枚がキラカードで、ジラーチもこれに含まれる。

緊急取材 振ると絵が出る「ポケモーション」の極意を学べ

左右に振ると空中にポケモンのグラフィックやメッセージが浮かび上がる「ポケモーション」。先行販売で手に入れたはいいが（一般発売は8月1日予定　価格2500円）、1人で見てもあんましおもしろくない…。楽しみ方を教えてもらおうと、(株)ポケモンに単身乗り込んだぞ！



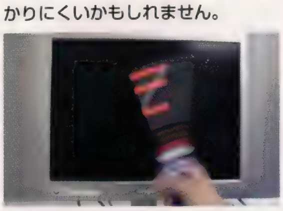
(株)ポケモン　近藤孝直さん

私、トランセル種市と同い年。三十路前の2人の男がコミュニケーション！

振りは小さく！素早く！が基本

――「次世代ワールドホビーフェア」の先行販売で買いました！ でもコレ、人に向けると相手にちゃんと見えているのか分からないですよね？ うまい振り方のコツとかあるんですか？

近藤 基本は「振りを小さく」そして「素早く」ですね。これは目の残像現象を利用しているので、ゆっくり振ると断片的にしか見えなくて、相手には分かりにくいかもしれません。



速めに！

←素早い動きでポケモーションを振る近藤さん。私のボロカメラでは追いきれないが、実際にはキレイに見える

バックが暗いとより鮮明に！

――あとやってみて思ったのが、昼間でももちろん見えるんですけど、暗い部屋とか夜の方がより見やすいですよね。夏なら夜に出かけるイベントも多いから、使うチャンスは広がりますよね。



夜空で使えば…

←これはイメージだけど、バックが暗い方が、LEDの光がより鮮明に見えます

近藤 部屋でやるなら意外に見やすいのが、テレビのブラウン管の前。日常で色の黒いものって、結構少なかったりするんですよね、黒い壁なんてないですし。あと夏発売なので、夏祭りや花火大会など野外で遊ぶとおもしろいです。離れた場所で友達同士でメッセージの交換ができるし、夜だからより見やすいですしね。

――ただ夜はストラップは必須ですね。1回すっぽ抜けて壊しそうになりましたから(笑)。

近藤 ええ、これは夜に関わらず、ストラップは必ず手首に通して、周りに人がいないことを確認して振ってください。種市さんもですよ！

みすずリンクの News DREAM

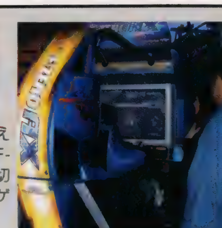
by 美鈴 秋

豪華な付録



●ふろくは ニンドリの都合で勝手に変わります。

ギリギリ スクランブル



➡家庭用では絶対に味わえない臨場感が魅力の『F-ZERO AX』筐体を思い切り体験!! 近くの大きなゲーセンをチェックだ！

次号では、絶賛稼動中の『F-ZERO AX』を鋭くチェック!! 生みの親である任天堂の今村孝矢さん、今回開発を手掛けたセガの名越稔洋さんも登場予定!! それにもしかしたら、あの人も？

はみだしNEWS

『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』をイメージした「クリスタルホワイト」のカラーリングが施されたキューブ本体（＋GBプレーヤー）が雑誌の懸賞企画に登場した。残念ながら非売品なので、いまのところ欲しい人は懸賞に応募するのが唯一の入手手段。とてもオシャレな色なので、お店でもきっと売れると思うんだけど…お願い任天堂!!


GAME BOY ADVANCE SP™ 専用
Charge Holder
充電ホルダーSPと外付けスピーカー(別売)で
ド迫力の臨場感
外付けスピーカー、例：パソコン用の市販品等
（ステレオミニプラグ（3.5mm）タイプ）を
接続すれば迫力のゲームサウンドで
臨場感あふれるゲームプレイが楽しめます。
広がる
新たな
GAME BOY
Nintendo
▼他にもある便利機能
ワンタッチ着脱
持ちやすい形状
GAME BOY ADVANCE SP™ 専用
Charge Holder
充電ホルダーSP
LICENSED BY NINTENDO
©2003KEYS FACTORY MADE IN JAPAN 特許出願中・意匠登録出願中
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・ADVANCE は任天堂の登録商標です。日本商標登録／第2294769号、4470747号、第4524984号 ※ゲームボーイアドバンスSP、スピーカー、ヘッドホン、ACアダプター等は別売りです。 ※製品カットはイラスト・CG・写真等の為、色・形状が若干異なる場合があります。Mailでの、ご意見・ご感想・ご質問も承っております。お気軽に、どんどん送信ください。
【メールアドレス】info@keysfactory.co.jp
〒420-0004 静岡県静岡市末広町83-1
TEL 054-253-8188 FAX 054-253-8198
■メーカー希望小売価格
1,880円（税別）
Keys Factory
Entertainment Company

GBA-SPをより遊びやすくする周辺機器の魅力と開発ウラ話を直撃インタビュー

充電ホルダーSPの秘密

答えてくれた人



株式会社キーズファクトリー 営業担当 曽我栄一郎さん

「充電ホルダーSP」の宣伝、営業を担当。キーズファクトリー初のSP周辺機器の魅力について熱く語ってもらったぞ。



株式会社キーズファクトリー デザイナー 伊東孝祐さん

「充電ホルダーSP」の開発、デザインを担当。過去に「ライトボーイ」の開発を担当するなど、周辺機器開発のプロなのだ。

発売から絶好調のGBA-SP。対応する周辺機器がぞくぞく発売されている。「ライトボーイ」シリーズのキーズファクトリーも、GBA-SP対応の周辺機器「充電ホルダーSP」を発売。その楽しい使い方をお届けするとともに、開発者の直撃取材も敢行!!

充電ホルダーSPの秘密①

充電しながらヘッドホンが使える

背面には、「ヘッドホン端子」と「充電アダプタ端子」の2つの端子がある。GBA-SPではできない「充電しながらヘッドホンで音楽を聴く」ことが可能なのだ。

また、「携帯電話のように充電する場所が固定されて、コードを探さなくて済むし、手軽に充電できます」（曽我さん）といったことも特長なのだ。



1つの端子が2つに!!



←長時間プレイで、電池切れまくりの編集者にピッタリ!?

充電ホルダーSPの秘密②

スピーカーをつなげればステレオサウンドに!!

市販のスピーカーを「充電ホルダーSP」のヘッドホン端子につなげば、迫力のステレオサウンドを聴けるぞ。ぜひ試してみよう。

編 オススメ ステレオでこの曲を聴こう
ファイナルファンタジータクティクス アドバンス
MOTHER1＋2
メイド イン ワリオ



大迫力のサウンド

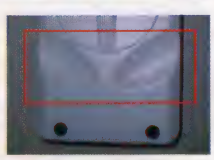
←「マザー1＋2」「ワリオ」など名曲を大音量で聴こう

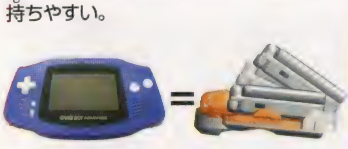
充電ホルダーSPの秘密③

意外に軽くてSPが持ちやすくなる!!

SPに充電ホルダーSPを接続すると、重くなるのでは…と思いがちだがGBA本体の重さとほぼ変わらない。また、ちょうどよい厚さになるため、意外に持ちやすい。

➡裏側のヘコミに指をそえることで、指へのフィット感がアップ。ホント、もちやすいです





ほぼ同じ重さ!!



←「見たカンジでは重いかなと思ったけど、持ってみると意外に軽いっすね」（カズヤ）

開発担当者からウラ話を聞いちゃいました

安全性と使いやすさにコダワリ

—使いやすくてビックリしました。

曽我さん（以下曽我） 「SPを持って挿す、そして簡単に取れる」ができるように、工夫しました。

伊東さん（以下伊東） 一番苦労したのはSPと充電ホルダーをつなぐ端子ですね。SPの端子を傷つけずに取り外しできるように、充電ホルダーの端子に穴を開け、上下に動くようにしました。端子の問題を解決するのに2週間かかっちゃいました（笑）。

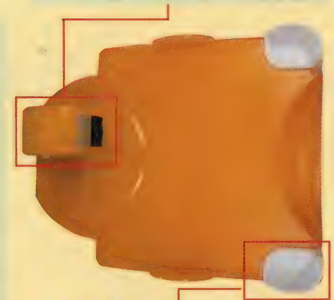
曽我 今年の1月に企画を立てて、開発期間3ヵ月で発売できたんですよ。

コダワリ① 端子部分が動く!!

曽我 SPを強引にいれても充電ホルダーに接続できるように、端子を上下に動くようにしました。

伊東 端子を動かしても、元の位置（真ん中）に戻るように、端子の後ろにバネがついてます。





コダワリ② 傷がつきにくい素材

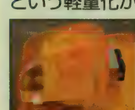
曽我 SPに傷がつかないように、充電ホルダーの素材（樹脂）はSPよりも柔らかいものを使ってます。

伊東 衝撃を直接受けないようにSPの底の部分がちょっとだけ浮くようにもしたんですよ。

コダワリ③ プラスチックのバネ

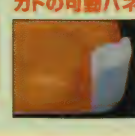
曽我 端子やカドを動かす役目のバネなど、部品はなるべくプラスチックの素材を使ってます。

伊東 そのおかげで約60グラムという軽量化が実現しました！



端子のウラ

カドの可動バネ

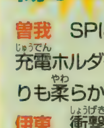


コダワリ④ カドが手前に動く

曽我 カドが手前に動くことによって、SPのスムーズな出し入れを可能にしました。

伊東 それと上下に動く端子、サイドにある出っ張りで、どんなムリな入れ方でも、安全で簡単な出し入れができるようなってます。





GBA-SP専用 充電ホルダーSP

発売元：キーズファクトリー
発売日：4月25日より発売中
価格：1880円（税別）

ハミダシニンドリ 開発期間わずか3ヵ月で、ここまでこだわった商品を開発したキーズファクトリー。これからもゾクゾク周辺機器を出す予定らしい。期待しよう！

気になる最新データをニンドリ流に味付け！
ランキング研究所



前号から新装オープンしたランキング研究所。2つの最新ランキングに読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

次号ランクイン！

次号の売り上げランキングに登場予定なのは『どうぶつの森e+』『ビューティフル ジョー』。速報では店頭売り上げは好調らしい。確実に上位に食い込んでくるこの2作品に対する「読者のコメント」を募集中。読者アンケートハガキのすみっこに、プレイした感想、失敗談など、なんでもいいので書いてくれ。また『マザー1+2』『ポケモン』などの売り上げランキング常連ソフトへのコメントも募集中！ みんなのコメントがこのコーナーの命だ！

任天堂ハード ソフト売り上げTOP20

6月9日〜6月22日集計

1 初



GBA **MOTHER 1+2**

160,345本（累計160,345本）

任天堂　RPG　6月20日　4,800円

読者のコメント
- 初めて『1』をプレイ。味わい深い画面ですなぁ(京都府/ガオウさん)
- ニンドリの記事を参考に『2』から始めました(奈良県/FUNAさん)
- やっとテレポートを覚えました。たのしー！(東京都/ゆうさん)

2 初



GC **ソニックアドベンチャー デラックス**

27,552本（累計27,552本）

セガ　アクション　6月19日　6,980円

読者のコメント
- 目にも止まらぬスピードは健在！ はやっ(宮城県/ソニっ子さん)
- ゲーム中で手に入るジョイキャリー用のゲームギアソフトを集めてます。ボクのGBAはゲームギア状態です(笑)(千葉県/タイフーン風さん)

3 ↓2



GBA **とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ**

22,959本（累計133,659本）

任天堂　アドベンチャー　5月23日　4,800円

読者のコメント
- ハム太郎たちのもぞもぞした動きがキュート♪(東京都/ママさん)
- 子供でも安心してできる簡単さがグッドです！(愛知県/有紀さん)
- シールを全種類集めようとがんばってます(茨城県/ハムちゃんさん)

4 ↓1

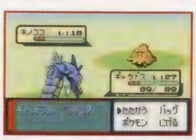


GC **ポケモンボックス ルビー&サファイア**（同梱版含む）

22,262本（累計113,993本）

任天堂　その他　5月30日2,000円（同梱版2,800円）

5 ↓3



GBA **ポケットモンスター サファイア**

20,504本（累計2,125,322本）

ポケモン　RPG　2002年11月21日　4,800円

順位	前回	機種	タイトル	本数	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	↓4	GBA	ポケットモンスター ルビー	19,422本	累計2,097,169本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
7	↓5	GBA	メイド イン ワリオ	17,282本	累計395,744本	任天堂	その他	3月21日	4,800円
8	↑9	GBA	NARUTO-ナルト- 忍術全開!最強忍者 大集結	15,283本	累計108,586本	トミー	アクション	5月1日	4,800円
9	↓7	GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	11,727本	累計551,577本	スクウェア・エニックス	RPG	3月29日	5,980円
10	↓8	GC	ファイアーエムブレム 烈火の剣	11,601本	累計214,574本	任天堂	シミュレーション	4月25日	4,800円
11	→11	GBA	ロックマン ゼロ2	9,154本	累計116,226本	カプコン	アクション	5月2日	4,800円
12	↓10	GC	NARUTO-ナルト- 激闘忍者対戦!	8,962本	累計134,537本	トミー	アクション	4月11日	6,800円
13	初	GBA	メタルマックス2改	8,435本	累計8,435本	ナウプロダクション	RPG	6月20日	4,800円
14	↓12	GBA	ロックマン エグゼ3 ブラック	6,246本	累計121,726本	カプコン	RPG	3月28日	4,800円
15	→15	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス	5,677本	累計731,045本	任天堂	アクション	2002年10月25日	4,800円
16	初	GC	エンター・ザ・マトリックス	5,623本	累計5,623本	バンダイ	アクション	6月19日	6,800円
17	↑圏外	GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	5,038本	累計87,656本	ビクターインタラクティブソフトウエア	シミュレーション	4月18日	4,800円
18	↓13	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	4,950本	累計258,901本	任天堂	RPG	3月14日	4,800円
19	↓6	GC	ファミリースタジアム2003	4,419本	累計23,514本	ナムコ	スポーツ	5月30日	6,800円
20	↑圏外	GBA	サモンナイト クラフトソード物語	4,412本	累計52,634本	バンプレスト	RPG	4月25日	5,800円

4位以下のひとくちコメント

- 『メイド イン ワリオ』でちょっとだけ遊べる任天堂ゲーム。たった5秒間だけど面白い！ とくにロボットがツボです(三重県/はるぞうさん)
- 『キャラバンハート』でモンスター育成中なんだけど、転進用の心がなかなか手に入らない…。誰かコツを教えて！(大阪府/くっきーさん)
- 待ってたぜぇ『メタルマックス2』。さっそく改造中！(愛媛県/観さん)
- 友だちに『ゼルダ』をオススメ中。4つの剣やりたいし(京都府/嵐さん)

『MOTHER1+2』わずか3日で16万本！

その前人気の高さから、売り上げが注目された『MOTHER1+2』がついに発売。集計期間わずか3日で16万本(店頭消化率71%)を記録。店頭では売り切れが続出したらしい。今後もGBAの定番タイトルとして安定した売り上げを記録しそうだ。2位に初登場の『ソニック』。先に発売された『2』(累計約29万本)ほどの勢いはないが、人気シリーズの面目は保った。

今号の注目株　12位 GC NARUTO －ナルトー激闘忍者対戦！

8,962本(累計134,537本)

週刊少年ジャンプの原作、TVアニメが絶好調の『NARUTO』。GC版、GBA版ともに好調だ。とくにGC版は上質の格闘ゲームとして評価が高い。今後も順調に売り上げを伸ばしていくだろう。



←簡単操作で格ゲー初心者でもすぐに技が出せる

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Vol.93 マッスルアンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフト TOP15

1 カービィのエアライド

→1 GC



任天堂
レース
7月11日
5,800円

636 ポイント

読者のコメント
・ホビーフェアでプレイしてきました。スピード感がすごく画面もキレイ。面白かった！(千葉県/もんぶらんさん)
・マイクで唄っているカービィがかわいー(三重県/星さん)

2 MOTHER3(仮)

↑4 GBA



※上の画面写真はMOTHER1+2です

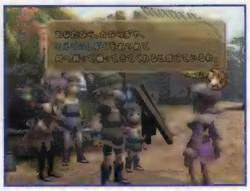
任天堂
RPG
発売日未定
価格未定

459 ポイント

読者のコメント
・『1+2』をクリアする頃に発売してくれ！(山口県/マサさん)
・冒険の仲間をもっと増やしてほしい(大阪府/MOTHERさん)
・GCで2Dだと良かったんだけど…(栃木県/さとさん)

3 ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

↑5 GC



スクウェア・エニックス/任天堂
RPG
8月8日
6,800円

398 ポイント

読者のコメント
・これをプレイするためだけに、GBAをそろえます！ でも肝心のソフトを買うお金が…(栃木県/みるくセルキーさん)
・普通のコントローラでは遊べないのかな?(福島県/キビさん)

4 マリオカートGC(仮)

↓3 GC

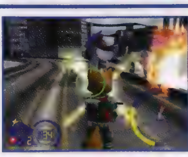


任天堂 レース
2003年未定 価格未定

341 ポイント

5 スターフォックス(仮)

↑6 GC



任天堂 シューティング
発売日未定 価格未定

336 ポイント

順位	前回	機種	タイトル	ポイント	メーカー/発売日	ジャンル/価格
6	↑11	GC	ポケモンコロシアム	277 ポイント	ポケモン 今秋	その他 6,800円
7	↑8	GC	ピクミン2(仮)	265 ポイント	任天堂 2003年未定	アクション 価格未定
8	↑9	GC	F-ZERO GX	254 ポイント	任天堂 7月25日	レース 5,800円
9	↑10	GC	テイルズ オブ シンフォニア	241 ポイント	ナムコ 8月29日	RPG 6,800円
10	↑13	GBA	新約 聖剣伝説	222 ポイント	スクウェア・エニックス 8月29日	RPG 5,800円
11	↑12	GC	牧場物語 ワンダフルライフ	203 ポイント	マーベラス インタラクティブ 8月29日	シミュレーション 6,800円
12	初	GC	ポケモンチャンネル～ピカチュウといっしょ!～	157 ポイント	ポケモン 7月18日	その他 5,800円
13	初	GBA	ボクらの太陽	143 ポイント	コナミ 7月17日	スポーツ 4,980円
14	↑圏外	GC	マリオゴルフ ファミリーツアー	138 ポイント	任天堂 9月未定	スポーツ 価格未定
15	15	GC	マリオテニスGC(仮)	137 ポイント	任天堂 2003年未定	スポーツ 価格未定

発売直前の『カービィ』トップを守る

発売を直前に控えた「カービィ」が前号に引き続きトップに立った。1枚の画面写真を見るとほのぼのしてるけど、実際にプレイしてみると、スピード感がある本格的なレースゲーム。好売り上げが期待できそう。

2位は『1+2』が発売されて盛り上がる『MOTHER』シリーズ最新作。現在のところ、まったく情報が入ってきていない。『1+2』の熱気さめやらぬうちに、『3』に関する情報が入ってきてもおかしくないのだが…。

13位に初登場の『ボクらの太陽』。小島監督のGBAオリジナル作品。現実の太陽の光が冒険のカギとなる、独自のシステムで話題を呼んでいるが、発売日を間近にして注目度アップ。GBA-SP同梱の限定版も要注目だ。



↑『2』の人気キャラ「どせいさん」。『3』でも登場するみたい

4位以下のひとくちコメント

●今度の『スターフォックス』って、アクションじゃないですよね？画面を見たら、アクションっぽかったので…(岡山県/信長の悲報・全国版さん)
●『ポケモンコロシアム』の対戦ルールを早く知りたい！ じゃなきゃ、狙って育成できないので…(石川県/カードマスターT.H)
●『F-ZERO GX』のストーリーモードに期待大!(長野県/ネーブルー世さん)
●『シンフォニア』のシリーズとの関連性が気になる(熊本県/あべさん)
●GC『牧場物語』でたくさん品種改良したい！(千葉県/りょうすけさん)
●『聖剣伝説』シリーズでは、唯一『1』は未プレイなので『新約～』は楽しみ。そのうち『2』も出たりしないかなぁ～(兵庫県/ハヅキさん)
●ニンドリを見てビックリ！『ボクらの太陽』のGBA-SP同梱限定版が出るなんて。赤と黒のツートンカラーかっこいい!(東京都/でも金がないさん)
●『スパロボD』の『D』って何の略？(福岡県/ダイクマ？さん)
●『ハチエモン』を見たとき、「たまごっち」かと…(千葉県/かめやまさん)

●●● 期待ランキング3位 ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

最速プレイレビュー

美しいグラフィックはさすが!!

『FF』シリーズとしては、『FF外伝聖剣伝説』以来となるアクションRPG。のどかだが、どこか陰のある世界を彩る美しいグラフィックと、透明感のある音楽が印象的。ゲーム部分はみんなでGBAを持ちよっての多人数プレイがメインとなる。GBAとTVの2つの画面を見ながらのプレイは忙しく、初めはとまどうが慣れればワイワイと賑やかにプレイできる程度の忙しさなので心配は無用。一方、1人プレイはストーリー性がやや乏しいこともあり、少々寂しい感じは拭えないが、ほどよい難易度なので継続してのめりこめる点は○だ。



↑攻撃や魔法など戦闘では基本的にAボタンだけでOK。手軽に楽しむことができる

(担当 岡ちゃんねる／プレイ時間6時間)

おしくもランク外！

16位…マリオパーティ5、17位…マリオ&ルイージRPG、18位…どうぶつの森カードe＋、19位…ルパン三世 海に消えた秘宝、20位…バイオハザード4。売り上げランキングと同様に、発売前ソフトの期待コメントを募集中。読者アンケートハガキのすみっこでOKなので、気軽に書いて送ってくれ！「期待ソフト」は発売前のソフトであれば何でもOK。みんなのコメントでこのコーナーを盛り上げてくれぃ!!

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック！

2 NEXT WEEKS 7/5～7/18 ネクスト2ウィークス

夏休みを目前に控え、ゲーム業界は早くも加熱!! この2週間だけでゲームキューブ9本、GBアドバンス11本のタイトルが発売される。今回は、その中から注目の6タイトルをピックアップしたぞ。

GC カービィのエアライド



7/11 ●5800円 ●任天堂 ●アクション

ボタン1つで爽快アクション

任天堂の人気キャラ・カービィが、宙に浮く小型マシン「エアライド」に乗って突っ走るレーシングアクション。Aボタンとコントロールスティックだけで、いろいろなアクションが楽しめる。おなじみのコピー能力も使えるぞ。

詳しくは P8へ

Play review プレイレビュー

いわゆる「針に糸を通すような」繊細なレースゲームではなく、ぶつかって、攻撃して、マシンの浮遊感を楽しめるアクションレース。操作が1ボタンで難しいテクがいらないので、純粋なかけひきで勝負できる。個人的には「最後まで誰が勝つかわからない」対戦ウエライドが最高だ。（トランセル）

GC ケロケロキングDX



7/11 ●6800円 ●バンダイ ●アクション

ゴルフならぬ「ケロフ」ゲーム

ゴルフのようなルールで、ボールの代わりにカエルを飛ばす「ケロフ」ゲーム。少ない打数でカップに入れるのを競うのではなく、カップに入れるまでの間にいろいろなギミックをこなし、総得点を競う。4人同時プレイも可能。

詳しくは P52へ

Play review プレイレビュー

ルールはゴルフに似ているんだけど、少ない打数で入れるのではなくポイント勝負なので、ついついギミックのコンボを狙ってしまう中毒性がある。毎回違うルートを攻めて、人に自慢できるコンボが見つかったときのうれしさは自己満足度100%。「ケロフ」はなかなか奥が深い。（トランセル）

GC ポケモンチャンネル ～ピカチュウといっしょ！～



7/18 ●5800円 ●㈱ポケモン ●その他

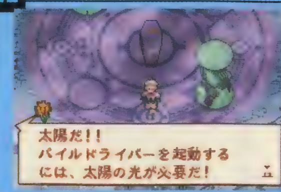
ポケモンと楽しい毎日を過ごそう

「ポケモンチャンネル」の視聴者モニターになったプレイヤーの家に、ピカチュウがやってきた！ いっしょにテレビを見たり、外にお出かけしていろんなポケモンに会おう。この夏公開される映画の予告編が見られる拡張ディスクもついているぞ。

Play review プレイレビュー

踊っているピカチュウを見て、にやつくのもよし。ヤドンののんびりさに眠くなるのもよし。チャンネルとはいうものの、ゲームを進めればさまざまな場所にも行けるようになるので、ポケモンの世界に入り込むことができるよ。ポケモンファンはもちろんのこと、癒されたい人にも一押し。（カズヤ）

GBA ボクらの太陽



7/17 ●4980円 ●コナミ ●ロールプレイング

太陽の光を受けて冒険しよう

太陽光をエネルギーに替える銃を手に、ヴァンパイアと戦うアクションRPG。カートリッジには太陽光センサーが取り付けられていて、実際の太陽光が銃のエネルギーとなる。限定GBA-SP同梱版も発売される（16800円）。

詳しくは P36へ

Play review プレイレビュー

時計機能と太陽光センサーを内蔵しているので、実際の世界とゲームの世界がリンクしていて、高いライブ感が味わえる。『ゼルダ』的な謎解き要素も楽しいし、音楽もいい。オススメの逸品です。へんてこりんなキャラ「おてんこさま」の声が意外に野太くてちょっとビックリ。（ケイ大佐）

GBA スーパーマリオアドバンス4



7/11 ●4800円 ●任天堂 ●アクション

カードeリーダー+とも連動

シリーズ第4弾はファミコンの名作『スーパーマリオブラザーズ3』を収録。アイテムによって、マリオがさまざまな姿に変身する。またカードeリーダー+と対応させることで、本編にはない新しいコースを追加できるのだ。

詳しくは P69へ

Play review プレイレビュー

ファミコン版のときから「飛行船」の面が大好きだった。空飛ぶ船に潜入する設定も良いし、それを盛り上げる雷と雲、飛び交う砲弾といった、それまでのマリオにない「動」の臨場感が新鮮だったんだと思う。強制スクロール面だが、下に落ちてミスする場面がほとんどないという安心感もポイント高し。（高島）

GBA サイバードライブゾイド ～機獣の戦士ヒュウ～



7/18 ●5800円 ●トミー ●ロールプレイング

赤外線で玩具のゾイドを動かせる

ゲーム本編は、ミッションクリア型のRPG。請け負った仕事を成功させ、もらった報酬でゾイドを強化していこう。また同梱の赤外線アダプターを使い、玩具のゾイドを操作できる。玩具ゾイド同梱版（9800円）も発売される。

詳しくは P64へ

Play review プレイレビュー

ゲームのストーリーがしっかりしており、また自分で取得する仕事の種類や戦い方でNPCに呼ばれる称号が変わったりと、玩具やアニメのゾイドが分からない人でも惹きこまれていく要素は充分。戦闘も読み合いが重要で、いい緊張感が出ている。あとはやっぱり玩具との連動が最高ですわ。（カズヤ）

7/5～7/18 その他の発売ソフト

●ゲームキューブ			
7/10	V-RALLY3	アタリ	5800円
7/10	ハドソンセレクションVol.1 キュービック ロードランナー	ハドソン	3000円
7/10	ハドソンセレクションVol.2 スターソルジャー	ハドソン	3000円
7/17	実況パワフルプロ野球10	コナミ	6980円
7/17	チャリンコヒーロー	バンプレスト	6800円
7/18	ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド	エポック社	6800円
●GBアドバンス			
7/11	ハムスターパラダイス ピュアハート	アトラス	4800円
7/11	なかよしペットアドバンスシリーズ④ かわいい仔犬ミニ～わんこと遊ぼう!!～小型犬	エム・ティー・オー	4800円
7/11	GET! ～ボクのムシつかまえて～	ケムコ	4800円
7/17	コロッケ! 2～闇のバンクとバン女王～	コナミ	4980円
7/17	ソニック ピンボールパーティー	セガ	4800円
7/17	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	4800円
7/18	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	カプコン	4800円
7/18	ハムスター倶楽部4～しげっち大脱走～	ジョルダン	4800円

ハミダシニンドリ 次号はいよいよ『F-ZERO GX』が登場！ またGBAは『テイルズ オブ ファンタジア』『ポケモンピンボール』を筆頭に、12タイトルが一挙に発売される。今年の夏は熱いぜ!!



SOFT SCHEDULE

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。



GC&GBAソフト発売スケジュール



ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
7月10日	V-RALLY3	アタリ	5800円	001
7月10日	ハドソンセレクションVol.1 キュービック ロードランナー	ハドソン	3000円	002
7月10日	ハドソンセレクションVol.2 スターソルジャー	ハドソン	3000円	003
7月11日	カービィのエアライド	任天堂	5800円	004
7月11日	ケロケロキングDX	バンダイ	6800円	005
7月17日	実況パワフルプロ野球10	コナミ	6980円	006
7月17日	チャリンコヒーロー	バンプレスト	6800円	007
7月18日	ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド	エポック社	6800円	008
7月18日	ポケモンチャンネル～ピカチュウといっしょ!～	㈱ポケモン	5800円	009
7月25日	F-ZERO GX	任天堂	5800円	010
7月31日	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	011
7月31日	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク	ハドソン	5980円	012
7月未定	モノポリー めざせ!!大富豪人生!!	トミー	6800円	013
8月7日	バイオハザード–コード:ベロニカ完全版	カプコン	4800円	014
8月7日	バイオハザード コレクターズボックス	カプコン	19800円	015
8月8日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア・エニックス/任天堂	6800円	016
8月8日	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	6800円	017
8月29日	テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ	6800円	018
8月29日	牧場物語 ワンダフルライフ	マーベラス インタラクティブ	6800円	019
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	020
9月5日	マリオゴルフ ファミリーツアー	任天堂	価格未定	021
9月11日	激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球	セガ	6980円	022
9月25日	天外魔境Ⅱ MANJI MARU	ハドソン	4980円	023
9月未定	ゾイドバーサスⅡ	トミー	6800円	024
10月未定	天才ビットくん グラモンバトル	タイトー	5800円	025
今秋	007 エブリシング・オア・ナッシング(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	026
今秋	メダル オブ オナー～ライジングサン～(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	027
今秋	ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～	セガ	価格未定	028
今秋	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション	セガ	6980円	029
今秋	機動戦士ガンダム(仮称)	バンダイ	価格未定	030
今秋	お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～	ピンチェンジ	価格未定	031
今秋	ポケモンコロシアム	㈱ポケモン	6800円	032
12月未定	新RPG(仮称)	ナムコ	価格未定	033
今冬	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	034
今冬	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	価格未定	035
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	036
今冬	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	コナミ	価格未定	037
今冬	ソニック ヒーローズ	セガ	価格未定	038
今冬	ダビつく3 ダービー馬をつくろう!	セガ	価格未定	039
今冬	1080°シルバーストーム	任天堂	価格未定	040
今冬	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定	041
2003年未定	メダロットGC(仮称)	ナツメ	価格未定	042
2003年未定	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	価格未定	043
2003年未定	カスタムロボ for GAMECUBE(仮称)	任天堂	価格未定	044
2003年未定	ピクミン2(仮称)	任天堂	価格未定	045
2003年未定	マリオカートGC(仮称)	任天堂	価格未定	046
2003年未定	マリオパーティ5(仮称)	任天堂	価格未定	047
2003年未定	ワリオワールド(仮称)	任天堂	価格未定	048
2003年未定	ちびロボ!	バンダイ	価格未定	049
発売日未定	The Sims(シムピープル) バスティン・アウト(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	050
発売日未定	ガチャフォース(仮称)	カプコン	価格未定	051
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	052
発売日未定	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ! 魔神パワー	コナミ	4800円	053
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮称)	セガ	価格未定	054
発売日未定	スターフォックス(仮称)	任天堂	価格未定	055
発売日未定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	価格未定	056
発売日未定	ハドソンセレクションVol.3 高橋名人の冒険島	ハドソン	3000円	057
発売日未定	ハドソンセレクションVol.4 PC原人	ハドソン	3000円	058

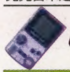


ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
7月11日	ハムスターパラダイス ピュアハート	アトラス	4800円	059
7月11日	なかよしペットアドバンスシリーズ④ かわいい仔犬ミニ～わんこと遊ぼう!!～小型犬	エム・ティー・オー	4800円	060
7月11日	GET! ～ボクのムシつかまえて～	ケムコ	4800円	061
7月11日	スーパーマリオアドバンス4	任天堂	4800円	062
7月17日	コロッケ! 2 ～闇のバンクとバン女王～	コナミ	4980円	063
7月17日	ボクらの太陽	コナミ	4980円	064
7月17日	ボクらの太陽(GBA-SP同梱限定版)	コナミ	16800円	–
7月17日	ソニック ピンボール パーティー	セガ	4800円	065
7月17日	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	4800円	066
7月18日	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	カプコン	4800円	067
7月18日	ハムスター倶楽部4～しげっち大脱走～	ジョルダン	4800円	068

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
7月18日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～(赤外線アダプター同梱)	トミー	5800円	069
7月18日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～(赤外線アダプター&玩具ゾイド同梱)	トミー	9980円	–
7月24日	シャイニング・ソウルⅡ	セガ	5980円	070
7月25日	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール!	アトラス	4800円	071
7月25日	Onimusha Tactics	カプコン	4800円	072
7月25日	仔犬といっしょ! ～愛情物語～	カルチャーブレーン	4800円	073
7月25日	トップギア・ラリーSP	ケムコ	4800円	074
7月25日	わんニャン動物病院～動物のお医者さん育成ゲーム～	TDKコア	4800円	075
7月25日	名探偵コナン 狙われた探偵	バンプレスト	4800円	076
8月1日	アラジン	カプコン	4800円	077
8月1日	幻想魔伝最遊記～叛逆の闘神太子～	デジタルキッズ	5800円	078
8月1日	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	4800円	079
8月1日	ポケモンピンボール ルビー&サファイア	㈱ポケモン	4800円	080
8月7日	デュエル・マスターズ	タカラ	4800円	081
8月7日	ボボボーボ・ボーボボ マジで!!?真拳勝負	ハドソン	4800円	082
8月8日	ロックマンエグゼ バトルチップGP	カプコン	4800円	083
8月8日	スーパーロボット大戦D	バンプレスト	5800円	084
8月8日	どうぶつ島のチョビぐるみ	ロケット・カンパニー	4800円	085
8月未定	おじゃる丸～月光町さんぽでおじゃる～	エム・ティー・オー	4800円	086
8月未定	お買い得シリーズ第8弾「おしゃれプリンセス3」(仮称)	カルチャーブレーン	4800円	087
今夏	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	088
今夏	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	089
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス	価格未定	090
9月4日	ゲットバッカーズ奪還屋 邪眼封印!	コナミ	4980円	091
9月5日	伝説のスタフィー2(仮称)	任天堂	4800円	092
9月5日	新きせかえ物語	マーベラス インタラクティブ	4800円	093
9月12日	バトル×バトル～巨大魚伝説～	スターフィッシュ	4800円	094
9月未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	4800円	095
9月未定	探偵学園Q～名探偵はキミだ!～	コナミ	価格未定	096
9月未定	NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記	トミー	4800円	097
10月24日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	098
今秋	シルバニアファミリー5(仮称)	エポック社	価格未定	099
今秋	メダル オブ オナー～ライジングサン～(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	100
今秋	わがまま☆フェアリー ミルモでポン! ～対戦まほうだま～	コナミ	価格未定	101
今秋	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	102
今秋	ボンバーマンジェッターズ～ゲームコレクション	ハドソン	4800円	103
今冬	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	104
今冬	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	価格未定	105
今冬	ソニック バトル	セガ	価格未定	106
今冬	金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃	バンプレスト	価格未定	107
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	108
2003年未定	真・女神転生デビルチルドレン 氷の書	アトラス	価格未定	109
2003年未定	真・女神転生デビルチルドレン 炎の書	アトラス	価格未定	–
2003年未定	マリオ&ルイージRPG	任天堂	価格未定	110
2003年未定	マリオゴルフGBA(仮称)	任天堂	価格未定	111
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	112
発売日未定	魔探偵ロキRAGNAROK	J・ウイング	価格未定	113
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	114
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円	115
発売日未定	ドンキーコングカントリー(仮称)	任天堂	価格未定	116
発売日未定	MOTHER3(仮称)	任天堂	価格未定	117
発売日未定	マリオ&ドンキーコング(仮称)	任天堂	価格未定	118
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定	119
発売日未定	メトロイド ゼロミッション(仮称)	任天堂	価格未定	120
発売日未定	メタルスラッグアドバンス	プレイモア	価格未定	121
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	122



ゲームボーイカラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
7月18日	ドラえもんのスタディボーイ～かんじよみかきマスター～	エポック社	3980円	123
発売日未定	ぐるぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	124



カードe+

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月未定	どうぶつの森カードe+シリーズ2	任天堂	191円	125
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe(仮称)	任天堂	価格未定	126
発売日未定	マリオパーティカードe(仮称)	任天堂	価格未定	127

ハミダシニンドリ

GBC『ドラえもんのスタディボーイ』の発売日が確定。おそらく、これが最後のGBCソフトとなるのでは…？ またGBA『007』が、一時スケジュールから外れている。

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol.94
2003
8/6



チラシの世界 #022
2000年 星のカービィ64（N64）

次号は vol.95 7月19日(土)に発売します

特別価格 390円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

夏の新作ラッシュ大特集のほか、ファミコン20周年、『MOTHER1+2』の地球を救える本が完結編!

早いもので、次号の発売日はもう夏休み!(編集部は関係ないけど…)。『カービィ』『FFCC』『ポケモン』など、夏の新作ラッシュが暑さをぶっとばす勢いでスタートし、次号では大特集を組む予定。また『F-ZERO GX/AX』のコネクティビティレポートや、ファミコン20周年では、あのお方のインタビューができるかも? 『森e+』のニンドリくんも募集中です。ヨロシクね～!



AXとの連動が明らかに?

※予告の内容等は、諸般の事情で変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE

■今めちゃ楽しみなこと2つ。ひとつは『森e+』のニンドリくんのデザイン。ぷりちー系ではなく、変なのが出てくるといいなあ。で、もうひとつがマリオ&ゼルダライブ。ちょっと先の話だけど、すごく感動しそう(きっと泣くよサオヘン)

■いま座っている席からはソフトのプレイスペースがよく見えるんだけど、最近『森e+』を村中雑草びっしりでプレイし続ける輩がいて、居ても立ってもいられません。精神衛生上許せない!!(でも自分の机は荒れ放題／高島)

■長い間担当してきた「マリ親」が終了しました。「ドリキン」として生まれ変わるだけなんですが、6年半も続けてきたコーナーだけに少々感慨深いです。いや、感慨にふけってる場合じゃないっス。新コーナーのこと考えなきゃ(ケイ大佐)

■あまりにも『F-ZERO GX』に期待しすぎたのか、その情熱が認められて攻略本の担当になってしまった…。まだサンプルロムすら来ていないのに。わかりました、業界最速の編集部タイムを約束す…るつもり（トランセル)

■『MOTHER』で名前を決めるのに小一時間かかっちゃいました。その結果食べ物を1で「プログレ」2で「まごころ」に決定。「あなたの好きなまごころよ」ああ癒される。と言ったらサオヘンに笑われた。え～。(かやかん)

■攻略本でイヤというほどやったというのに、プライベートで『烈火の剣』を改めてプレイ。細かいこと気にせずに遊べるのはいいねえ。ちなみに『烈火』で一番好きなキャラはヴァイダ。え、マニアック?（マッスル）

■今号の巻頭特集「ファミコン20周年」。コメントをいただいたクリエイターさんは、ボクが子供のときに胸をときめかせて遊んだソフトを作った方たち。この方たちがボクの原点なんだなぁと思うと感慨深い…(本ちゃん)

■GBAの音を消してプレイしているときが、一番携帯ゲーム機として許せる燃料効率。だから常に消音プレイ…ゲームのサウンドクリエイターに知られたら撲殺されかねないな。うーむ、困ったもんだ（ハシモ）

■P127のランキング研究所で『FFCC』のレビューをやりました。普段レビューを書く機会がほとんどないので、苦戦しまくり、たったあれだけの文章を書くのに結構な時間が必要でした。レビューは結構難しいよ（岡）

■最近読んで面白かったのが「田中角栄と毛沢東 日中外交暗闘の30年」。田中と毛の会談の知られざる真実が語られる箇所などは息を呑まずにはいられない。久々にわくわくしながらページをめくった本です（和尚）

■いつにも増してゲームばっかりやってるので睡眠不足気味。なんかね、ぐっすり眠るにはアロマが効果あるらしいですよ！ 面倒くさいからやらないけどな！ とりあえず何か運動から始めることを計画中（本郷）

■友人と映画「EX」の試写会へ行ってきました。久々にヒット、時間があっという間でした。締め切り真っ只中、今度は種市さんとポケモン映画の試写会とインタビューに行ってきます。次号で報告いたしますよ。(カズヤ)

■色は、髪の毛を染めてる「不良」（笑）編集者です。ちなみにハゲはいません

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

インターネットでニンドリをCHECKしよう！

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本など情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。



http://www.nindori.com

STAFF

編集人	山森尚	ライター	宝山りふぁ／中谷至	DTP	有限会社ウィッチ・プロジェクト
			松村浩次／松本英明		株式会社エストール
編集長	左尾昭典		松本亮／成瀬史弥		ぽっけ門
副編集長	高島寿洋		大渕豊／瀧澤潔	写真撮影	守屋貴章／タナカタイゾー
デスク	岩崎桂／種市真澄		白石岳（アセンブル）		植田昌幸
編集	嘉山直幸／五十嵐達雄		尾関友誌(ユークラフト)	イラスト&コミック	美鈴秋／はやのん
	本多貴之／橋本慎也	AD&カバーデザイン	大條千鶴子		記村隆鶴
	岡本明徳／北山大輔	デザイン	有限会社フリーウェイ	広告	小川直伸／小池正洋
	本郷公康／坂井一哉		山名田裕樹		工藤克俊／駒形友美
			GETTARADICCA		
			南尾和美／小宮山裕	印刷	凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.94
2003年7月5日発売
●発行人 中川信行
●ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告 株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

Nintendo

NINTENDO GAMECUBE

どうぶつの森e+







カードeリーダー+と
カードe+がついて
6,800円!!

★新しい仲間とハッピーな暮らしをお届けします★

どうぶつ達の村がさらにパワーアップして登場！どうぶつの森e+と付属のカードeリーダー+を使うことで、カードから新しいどうぶつを読みこんだり、とたけけさんの新曲やカードオリジナルのデザインを手にいれたりできる！その他にもいろいろぷらすされたので、新しい仲間と楽しさの増えた村で一緒に暮らしてみませんか？



セット内容

- どうぶつの森e+　ソフト・・1本
- カードeリーダー+　本体・・1個
- カードe+・・・・・・・・12枚

（12枚中6枚どうぶつカード）

6月27日発売 メーカー希望小売価格 **6,800円**（税別）

■コミュニケーション	ゲームのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには別売のニンテンドー ゲームキューブ メモリーカードが必要です。使用ブロック数：57～

任天堂株式会社　本社　〒601-8501　京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1　任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/



Nintendo DREAM ニンテンドードリーム VOL. 94 2003

スペシャル付録『カービィのエアライド』サントラCD！

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年8月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第14号（通巻94号） 発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288

T1127101080492

雑誌27101-8/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

定価490円 本体467円